MENSILE - ANNO 5 N. 10 OTTOBRE 2001 - SPED. ABB. POST. 45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - MILANO - DISTRIBUTORE DI ADIS

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.dailyradar.it - Ottobre - L. 9.900 - € 5,11

UN GIOCO COMPLETO IN REGALO! UPRISING 2

PROVA ESCLUSIVA! F1 2001

Il trionfo Ferrari torna sui nostri computer

PROVATI!

F1 2001
CONQUEST: FRONTIER WARS
CODENAME: OUTBREAK
ARCANUM
ZOO TYCOON
THE NATIONS
WWII ONLINE
BLITZKRIEG
THE STING
PILGRIM
THINK X
KEEP THE BALANCE
EVIL TWIN

ANTEPRIMA! CRUSADER TOTAL WAR

Dopo il Giappone di Shogun, anche le crociate conosceranno la rivoluzione dei giochi di strategia in tempo reale

SPECIALE! COSTRUIAMO IL COMPUTER DEI NOSTRI SOGNI

RISOLTI!

MAX PAYNE (tutti i segreti)
ANACHRONOX (prima parte)
BLACK & WHITE (quarta parte)

future media italy
Media with passion
9 771125 601007 10010

MOLTO PIU' REALE DELLA VITA REALE

COMMANDOS HEADQUARTER DATA
COMMANDOS HEADQUARTER DAT
COMBINED OPERATIONS HEADQUARTERS
1A RICHMOND TERRACE
WHITEHALL, S.W.1
NAME JACK "BUTCHER" O'HARA
DATE OF BIRTH OCTOBER 10TH 1909
PLACE OF BIRTH DUBLIN
COUNTRY IRELAND
CURRENT GRADUATION SERGEANT
HEIGHT/WEIGHT HEIGHT 6 FEET 5 INCHES WEIGHT 220 POUNDS.
TOP SEC
Enlisted in 1929.
1934-37 Boxing champion in the British Army
1938 Condemned to 14 years
military pri
To... Michael Smith
Subject: Review
Mike,
ho iniziato a giocare a Commandos 2 e sono rimasto senza parole. Non ho mai visto niente del genere prima d'ora. Mi sono collegato al sito www.commandosgame.com ed ho trovato queste recensioni:
"Più varietà, più idee, più personaggi, più armi, più possibilità di scelta...Più divertimento" - PC Format
"...il seguito..." - PC Gamer
"...se entro la fine dell'anno non diventa uno dei tre migliori titoli per qualsiasi formato, ci nasconderemo tutti dentro dei gusci di tartaruga sino alla fine dei nostri giorni." - PC Gameplay
"Gli ambienti incredibilmente dettagliati e la grandissima profondità vi terranno incollati al monitor per ore" - Games Master
Mike,
sto cominciando a preoccuparmi per te. Puoi per favore smettere di giocare a Commandos 2 e scendere da basso? Con tutti quei tuoi discorsi sulla seconda guerra mondiale comincio a credere che tu stia pensando che e' tutto reale!
La tua amata,
Joanne
APM
Quel Samuel Brooklyn e' davvero un gran personaggio. Ci e' capitato di fare un brutto incontro con un carro armato cinese e senza un battito di ciglia era già nell'abitacolo intento a girare la torretta per togliere di mezzo una postazione di artiglieria!
EIDOS
COMMANDOS 2
Nuove armi e veicoli
COMMANDOS 2
MEN OF COURAGE
MAKING HISTORY
PYRO STUDIOS
PC CD-ROM
Commandos 2: Men of Courage ™ ©Pyro Studios 2001. Published by Eidos Interactive. Developed by Pyro Studios. Commandos 2:Men of Courage is a Trademark of Pyro Studios
EIDOS INTERACTIVE
LEADER

SOMMARIO

F1 2001

92 Schumacher ha concluso in anticipo il campionato in corso, ma EA riparte da zero per dimostrare che la Formula 1 non è solo Geoff Crammond!

CRUSADER TOTAL WAR

68 Dopo aver rivoluzionato la strategia in tempo reale con il capolavoro *Shogun*, la serie Total War si prepara a stupirci di nuovo. Quattro pagine di novità esclusive per saperne di più!

FANTASTICO CONCORSO FAI TRIS CON GMC! TUTTI I DETTAGLI A **PAGINA 40!**

UPRISING 2 GIOCO COMPLETO!

Uno dei più interessanti giochi di combattimento 3D, in regalo questo mese con GMC!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
NUMERO 56
OTTOBRE 2001

SPECIALI

58 Gli eroi che popolano i nostri videogiochi sono veramente tali o hanno in realtà qualcosa da nascondere? GMC indaga e scopre che...

74 Abbiamo sempre sognato un computer fatto su misura per noi e non lo abbiamo mai trovato? Qui a GMC abbiamo avuto un'idea: costruirlo da noi!

SCOOP

26 C&C YURI'S REVENGE
La saga di *C&C* sta per arricchirsi con una nuova espansione.

28 IRON STORM
Le trincee della Prima Guerra Mondiale sui nostri monitor...

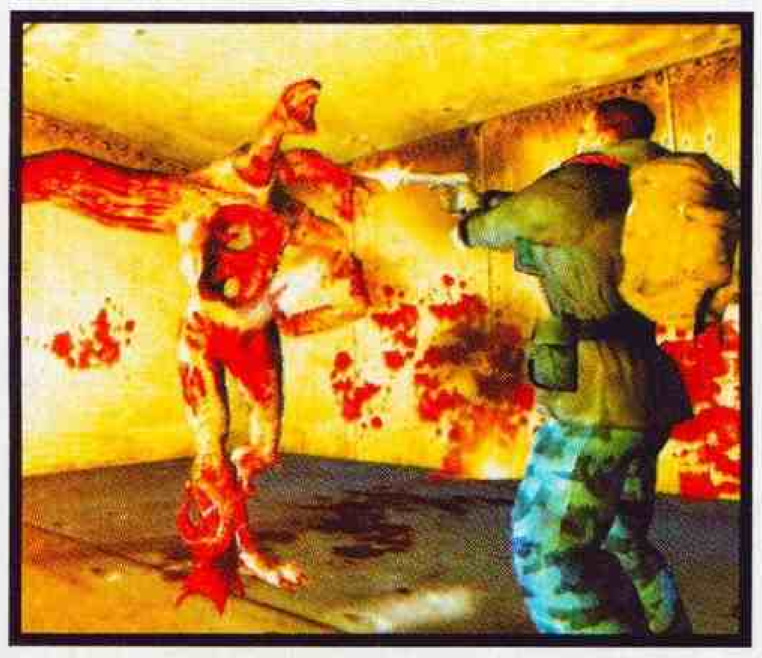
32 WORLD WAR III
Un inquietante realismo per un titolo strategico

ANTEPRIME

50 CIVILIZATION 3
Sid Meier perfeziona il suo capolavoro.

52 GHOST RECON
Il ritorno di Tom Clancy!

54 THE THING
L'orrore nascosto tra i ghiacci del Polo rivive in un videogioco.



56 CASTLE WOLFENSTEIN
Sempre più atteso, sempre più vicino.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini fa gli onori di casa.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis, oh divina creatura, delizia i lettori con sguardi e parole.

10 BOTTA & RISPOSTA
Due pagine per risolvere (quasi) qualsiasi enigma videoludico.

14 GUIDA AL CD
Scopriamo il contenuto dei nostri dischi argentati.

34 GMCNEWS
Novità, notizie e voci di corridoio su tutto quello che giocheremo.

42 CLASSIFICHE
La selezione dei migliori titoli da acquistare.

82 LE MACCHINE DEL MESE
Quando la tecnologia corre, qui troveremo tutte le dritte per precederla.

86 IL SISTEMA GIUSTO
Assemblare il computer ideale con un occhio al portafogli.

124 LA PAROLA AI LETTORI
I nostri lettori si scatenano e danno la loro opinione sui videogiochi.

126 I PARAMETRI
Le pietre miliari dei videogiochi in due pagine.

PER GIOCARE MEGLIO

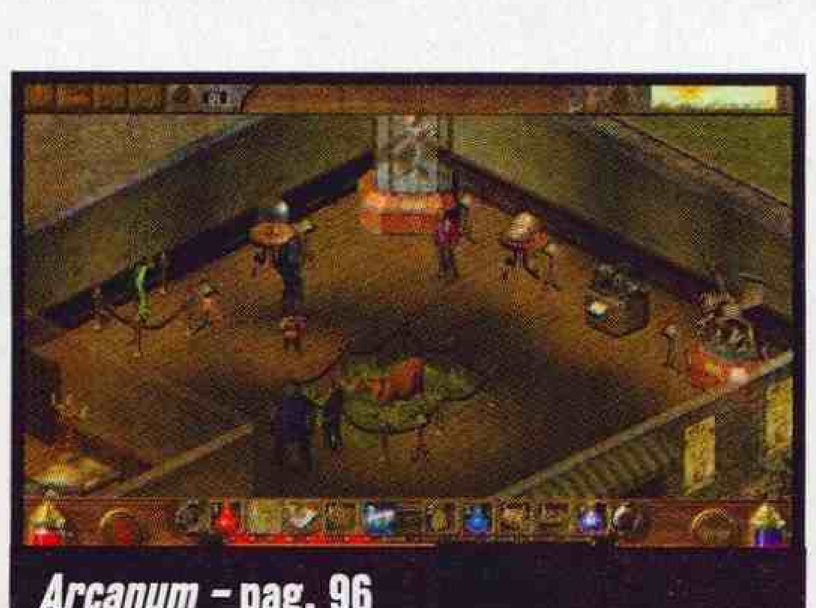
128 BLACK & WHITE
Continua la titanica guida in bilico tra bene e male.

134 MAX PAYNE
I sobborghi di New York senza più segreti...

138 ANACHRONOX
Svelati tutti i misteri di questo gioco di ruolo!

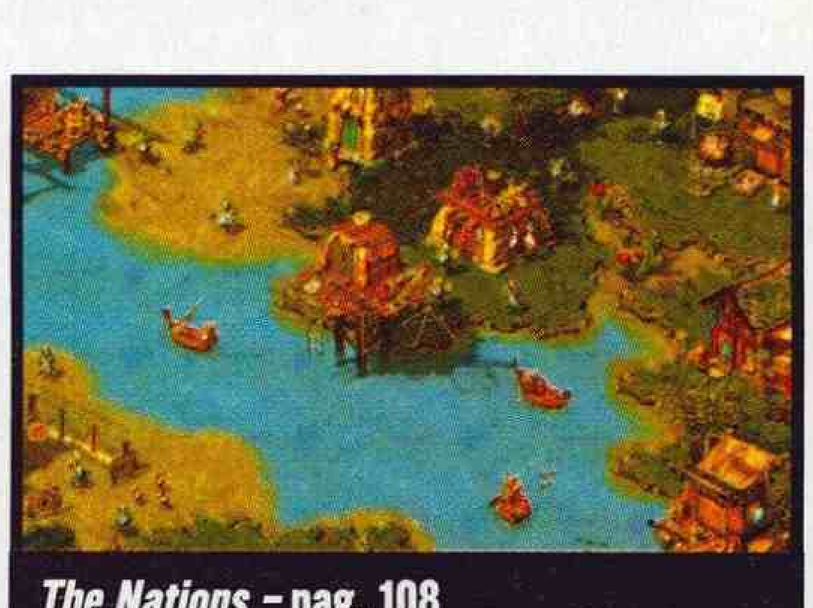
LE PROVE DI QUESTO MESE

96 Arcanum
110 Codename: Outbreak
116 Conquest: Frontier Wars
114 Evil Twin
92 F1 2001
121 Keep the Balance
119 Pilgrim
108 The Nations
106 The Sting!
121 Think X
102 WW II Online
100 Zoo Tycoon



Arcanum – pag. 96

Evil Twin – pag. 114



The Nations – pag. 108

Zoo Tycoon – pag. 100

THE ART OF MAGIC
MAGIC & MAYHEM
Hai tutto ciò che occorre per dominare l'Arte della Magia?
PC CD ROM
Virgin INTERACTIVE
www.halifax.it
HX HalifaX
db digital bros division
© 2000, 2001 Virgin Interactive Entertainment Ltd. 'Magic & Mayhem: The Art of Magic' is a trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Climax is a registered trademark. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Claudio Cuna

PUBLISHER
Andrea "Il Conte™" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Due anni fa..." Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

EDITOR
Mike "Diamond Caves" Ortolani

DEPUTY EDITOR
Max "Maestro!" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Alberto "Impaginato con Loris" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Mani grandi grandi" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Alessandro "Nuove News" Polli, Claudio "Espada" Tradardi, Francesco "Mah, adesso decido" Alinovi, Stefano "Oggetto contundente" Merlini, Alessandro "Dagli al grafico" Galli, Luca "Tassista" Spinelli, Gianluca "Vai a lavorare" Loggia

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Monica "Ricordati le chiavi" Sotgiu

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi
I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.
FOTOGRAFO Maurizio "Mo' faccio le foto" Brera
COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Paolo "Clacson" Dente, Marcello "Balcone" Cirillo, Simone "X-Plane" Bechini, Marco "Pool" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Online" Sabetta, Roberto "Defensor Fidei" Camisana, Matteo "DJ" Pavesi, Fabio "Ikea" Paglianti, Yuri "Schiena da pidocchi" Abietti, Luca "Torino" Chichizola, Gabriele "DBA" Stecchi, Vincenzo "Batti un colpo" Riggio, Silvia "(Chain) Mail+3" Mungo, Alessandro "Lista" Stanchi, Mauro "Sparito" Buti, Davide "Quedex"Giulivi, Claudio "Formula" Villa, Alessandro Cottarelli

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378
RESPONSABILE Costantino Cialfi
costantino.cialfi@futuremediaitaly.it
SEGRETERIA Paola Altieri
paola.altieri@futuremediaitaly.it
TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci
EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it
AMMINISTRATORE DELEGATO Claudio Cuna
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta
ART DIRECTOR Rosita Balestri
ASSISTENTE ART DIRECTOR Sara Benecino
COORDINAMENTO PRODUZIONE Francesca Brenci
PRODUZIONE Walter Castiglione - walter.castiglione@futuremediaitaly.it
Federica "ma'ndohawaii?" Rossi - federica.rossi@futuremediaitaly.it
MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Maroni, Carlisa Mancini

Pubblicazione mensile registrata al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Una copia Lire 9.900 - Euro 5,11 Arretrati: Lire 19.800 - Euro 10,22
Per richiedere gli arretrati, versare l'importo sul
c/c postale n. 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - via Asiago 45 - 20128 Milano.
Attenzione: indicare sulla causale di versamento il nome della pubblicazione e il numero.

SERVIZIO ABBONAMENTI. Per Informazioni e comunicazioni, telefonare a 039/838285, oppure inviare un fax a 02/26005520 o un messaggio email a abbonamenti@futuremediaitaly.it.
Abbonamento annuale: Lire 105.000, Euro 54,23 da versare sul
c/c postale 43950203 intestato a
Future Media Italy S.p.A. - Via Asiago 45 - 20128 Milano.

FOTOLITO Yellow & Red S.r.l. - Milano
STAMPA Mediagraf S.p.A. - Noventa Padovana (PD)
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis S.r.l. - viale Sarca 235 - 20126 Milano
Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti
Copyright Future Publishing Limited - Inghilterra.
Accertamento ADS N° 4275 del 23-11-2000

Media with passion

Future Media Italy è parte di The Future Network plc.

The Future Network plc realizza riviste e siti web specializzati dedicati a gruppi di persone che condividono una passione. L'obiettivo è quello di rispondere a tale passione fornendo prodotti di eccellente qualità, che siano piacevoli da leggere o visitare, informazioni sicure e attendibili e molteplici modi per risparmiare tempo e denaro. Questa semplice strategia ha aiutato a creare una delle realtà editoriali che è cresciuta e si è sviluppata più velocemente nel mondo: dalle nostre redazioni operanti in sei Paesi vengono pubblicate più di 100 riviste e aggiornati oltre 45 siti e network on line. La società dà in licenza 39 riviste per un totale di 150 edizioni locali in altre 30 nazioni.

The Future Network plc è quotata alla London Stock Exchange (simbolo: FNET)

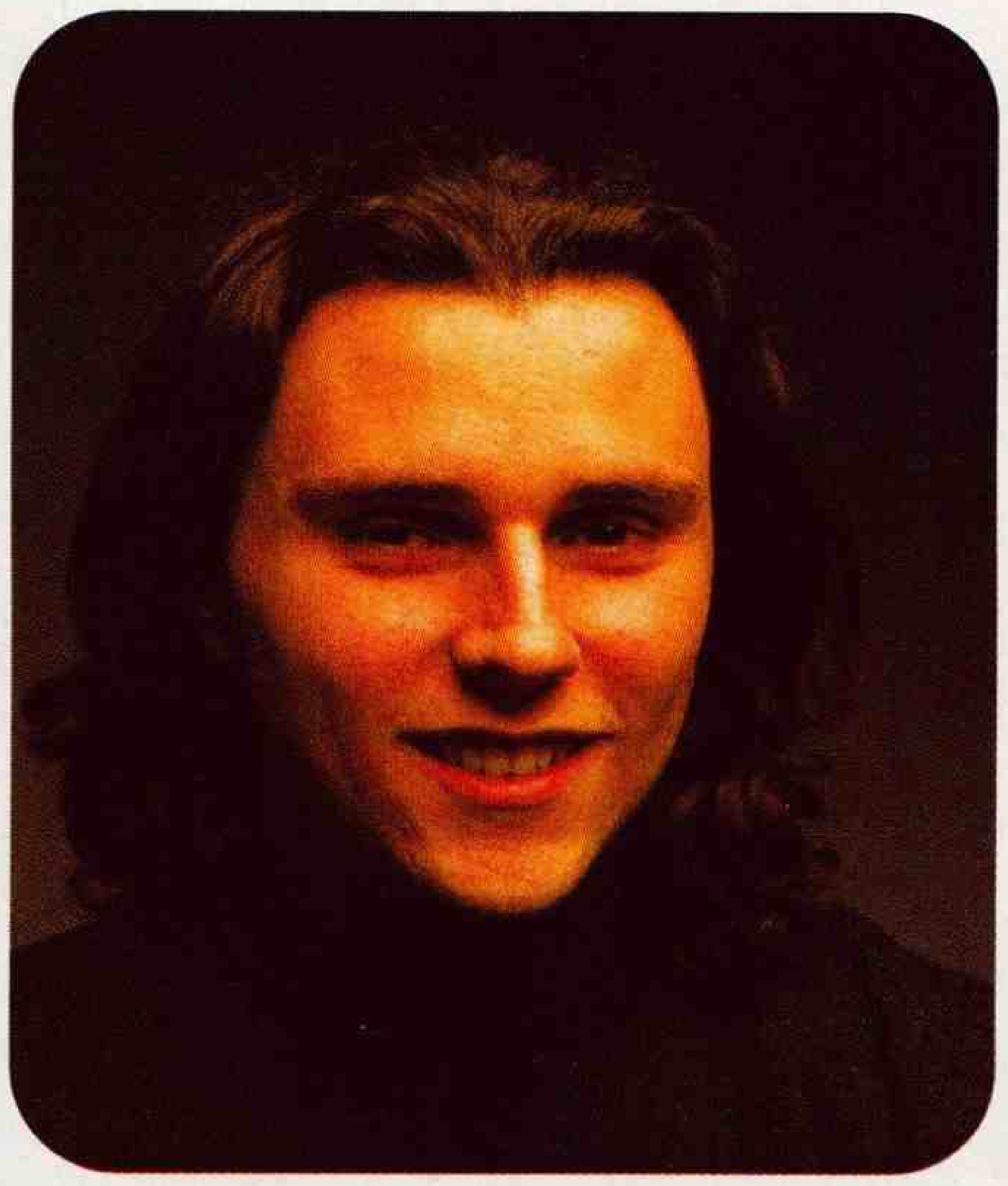
Chairman: Chris Anderson
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Interim Finance Director: Michael Penington
Tel ++44 1225 44 22 44

www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath - London - Los Angeles - Milan - New York
Paris - San Francisco - Wroclaw

Accertamenti Diffusione Stampa

GIOCARE OVUNQUE



Non capita spesso di scrivere un editoriale in riva al mare. Potenza delle nuove tecnologie e, nella fattispecie, di un semplice computer palmare. Non ci sono dubbi che, in Italia, la rivoluzione del *mobile computing* dovrà passare per la telefonia mobile.

I telefonini hanno battuto, nel nostro paese, qualsiasi record di rapidità nel raggiungere una base installata tale da far impallidire quella di home computer e videogiochi in genere. In un certo senso, per il nostro hobby è stato un male: molti negozi specializzati si sono convertiti alla vendita di cellulari, relegando i videogiochi in un angolo buio delle proprie vetrine.

Con l'avvento della nuova generazione UMTS (prevista per la fine dell'anno prossimo), però, potremmo assistere a una sorta di rivoluzione nel modo in cui siamo abituati a intendere i videogiochi.

Abbandonate le limitazioni grafiche imposte dallo standard WAP, i telefoni cellulari potrebbero costituire un'estensione mobile dei nostri titoli preferiti. Proviamo a immaginare un gioco di ruolo online ambientato in un mondo persistente (simile a *Ultima Online* o a *Legend of Mir*, per intenderci). Nei momenti in cui non siamo collegati tramite computer, il cellulare potrebbe comunque garantirci la possibilità di intervenire per risolvere questioni di emergenza, oppure di rispondere alla richiesta d'aiuto di un amico.

Sembra fantascienza? In America, il gioco *Majestic* di Electronic Arts si avvicina già a questo concetto, utilizzando strumenti quali fax, posta elettronica e, appunto, il telefono per immergere il giocatore all'interno di una cospirazione virtuale. Partendo da un presupposto simile, l'esempio precedente appare molto meno campato in aria.

È solo questione di (poco) tempo. Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

IN BREVE

Mitica Nemesis, con questa mia email voglio rispondere a Zeros (Per favore non mordermi sul collo). In *Vampiri: The Masquerade - Redemption* i vampiri si riflettono nello specchio perché il videogame è basato sul gioco di ruolo da tavolo, nel quale i tutti i vampiri si riflettono negli specchi, tranne il clan dei Lasombra! Spero di aver chiarito le tue idee! Il migliore degli Tzimisce!
Hades

Oh, carissimo Hades – questa sì che è un'informazione utile. Ora, saprò subito se un vampiro che ho appena incontrato è un Lasombra o uno Tzimisce…

Cara Nemesis ho un problema: ho acquistato *Serious Sam*, ma quando lo faccio partire mi compare la scritta: "CD-ROM non trovato. Il gioco funziona solo con il CD-ROM originale."
Ma è l'originale, cosa posso fare?
Grazie
Matteo

Caro Matteo, se il tuo lettore CD-ROM è a posto e tutti gli altri giochi funzionano senza problemi, probabilmente è il CD che possiedi a essere difettoso prova a installarlo dal negoziante, e se non funziona neanche lì, fattelo cambiare.

A proposito di pirateria e prezzo dei giochi,

LA VOCE DEI LETTORI

Il successo della nostra iniziativa volta a dar voce alle prove scritte dai lettori continua. Il flusso di lettere e mail è ormai inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 124. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è sempre lo stesso: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futuremedia italy.it!

Gli sviluppatori Kroteam hanno fatto un ottimo lavoro con *Serious Sam*, riuscendo a riportare sui nostri monitor l'emozione e l'adrenalina dei primi sparatutto.

DIFFICILE O GODIBILE?

Salve Nemesis, volevo dire due parole in merito alla risposta che avete dato a Andrea Sbragia nella lettera del mese di luglio, quella a proposito di *Serious Sam* e *Europa Universalis*. In particolare, mi riferisco a: "è un buon gioco, semplicemente non è per tutti. Per noi, quindi, è giusto non consigliarlo universalmente".
Vorrei chiedervi una cosa: ma chi siete voi per giudicare in questo modo? Vi dico ciò perché sembra che, per voi, molti giocatori preferiscano accendere il PC e divertirsi senza passare il tempo a riflettere, e io non sono assolutamente d'accordo con questo. È come se voi voleste privilegiare i giochi che non richiedono materia grigia. Chi l'ha detto che la maggioranza dei giocatori preferisce questo tipo di titoli? Anche chi gioca a *Europa Universalis* accende il suo computer e inizia a divertirsi subito!

Oscar Pagano
regia-@libero.it

Caro Oscar, non metto in dubbio (né lo fa nessun altro della redazione) il fatto che sia possibile divertirsi come dei pazzi impegnandosi in giochi complicati. Nonostante questo, un gioco che richieda lo studio di un manuale corposo, piuttosto che uno con una curva d'apprendimento troppo ripida, rimane *per forza* un gioco di nicchia, semplicemente perché, qualunque sia l'argomento, solo chi è veramente appassionato può trovare il tempo e le energie per impegnarvisi.
Questo continua a non voler necessariamente dire che siano giochi peggiori (per quanto, a mio avviso, un

Non c'è niente come un palloncino pieno d'occhi per farci capire che stiamo cimentandoci con un gioco fantasy – in questo caso, si tratta *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*.

titolo che non sa accompagnare il giocatore nell'apprendimento è effettivamente meno godibile di uno che, invece, lo fa) – tuttavia, stuferebbero moltissima gente prima di arrivare al momento in cui ci si diverte. Quindi, non li consigliamo a tutti, ma solo a chi può goderseli davvero.

CRITERIO DI VALUTAZIONE

Cara Nemesis,
volevo sapere solamente in base a quale criterio scegli la lettera del mese e se, per ricevere la maglia, c'era bisogno di fornire dati particolari in anticipo.
Ti prego, rispondimi anche nella sezione in breve, grazie.

Mauro

Carissimo Mauro, il criterio con cui scelgo la lettera del mese non è semplice da spiegare. In parte, cerco di trovare l'argomento che potrebbe interessare di più tutti i lettori; in parte, tento di premiare chi si è applicato di più (guarda quella di questo mese!), rispetto a chi ha scritto due paroline in dieci secondi. Insomma, scelgo la lettera che merita di più di essere letta. Per la maglia non preoccuparti – i dati possono essere forniti anche in seguito...

QUALCHE CONSIGLIO AGLI ASPIRANTI SCRITTORI

Cara Neme,
mi è piaciuta l'idea di pubblicare le recensioni dei lettori. Su questo punto, però, non posso fare a meno di pormi un quesito: come mai molte delle recensioni pubblicate in "La Parola ai Lettori" hanno lo stesso giudizio dato in precedenza dalla rivista? Non solo.
Esprimono, in sintesi, anche le stesse opinioni! Vorrei quindi suggerirvi un'idea: perché non includere nelle recensioni anche giochi che, per qualche motivo, non erano stati precedentemente valutati da GMC, come per esempio tutti quei titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi, o magari altri poco conosciuti? Sarebbe carino, anche perché così si eviterebbe di parlare sempre dei "soliti"...
Ciao-ciao,

Lass

Mia cara Lass, hai senz'altro ragione quando dici che le prove dei lettori sono spesso molto simili a quelle che abbiamo in precedenza pubblicato, ma credo che la ragione sia piuttosto semplice: se un gioco è buono, e quindi da noi giudicato positivamente, è più facile che siano tanti i lettori che lo comprano. Tra questi, è facile che ci sia qualcuno che ne scrive una recensione e ce la invia – ma, dato che il gioco è valido, è altrettanto facile che trovi gli stessi pregi che avevamo riscontrato noi...
Sono d'accordo sul fatto che sarebbe carino dare più spazio a giochi che non abbiamo provato, per una ragione o per l'altra – ma quello dipende esclusivamente da voi! Anzi, potresti iniziare tu con qualche titolo cui non abbiamo pensato, non trovi?

GROSSO MALINTESO

Cara Nemesis,
non è la prima volta che ti scrivo una mail e spero che almeno vengano lette, altrimenti potrei benissimo non sprecare il mio tempo. O forse sei così razzista da non pubblicare email da parte di ragazze (o quasi)? Davvero tutti i tuoi ammiratori sono ragazzi?
Complimenti – se te ne avanzasse qualcuno mandalo da me, in questo periodo scarseggiano.
Se per vostra "signoria" non è troppo, potresti pubblicare il mio indirizzo per scambiare opinioni e tattiche su *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*.
Grazie.

PS: Spero che non ti sia offesa, perché per me sei molto simpatica e bella – e soprattutto stavo scherzando! Un bacione.

Francesca Salamone
salamone@interfree.it

Uhm... Mi accusi di non leggere le lettere, o in alternativa di essere

IN BREVE

propongo di numerare qualche migliaio di copie da vendere in edizione speciale. Poi, una volta esaurite queste ultime, di rivendere il gioco in versione "Budget". Non è forse una bella idea?
Diego

Una trovata interessante, anche se non so quanto successo potrebbe avere... E poi, non dimenticare che, ovviamente, i produttori preferirebbero vendere tutte le copie a prezzo pieno...

Nemesis è GMC = Un amore che viene una volta al mese!
Ciao by Torty.com

Non ci crederai, ma ho passato dieci minuti buoni a cercare di capire se era un anagramma o roba del genere...

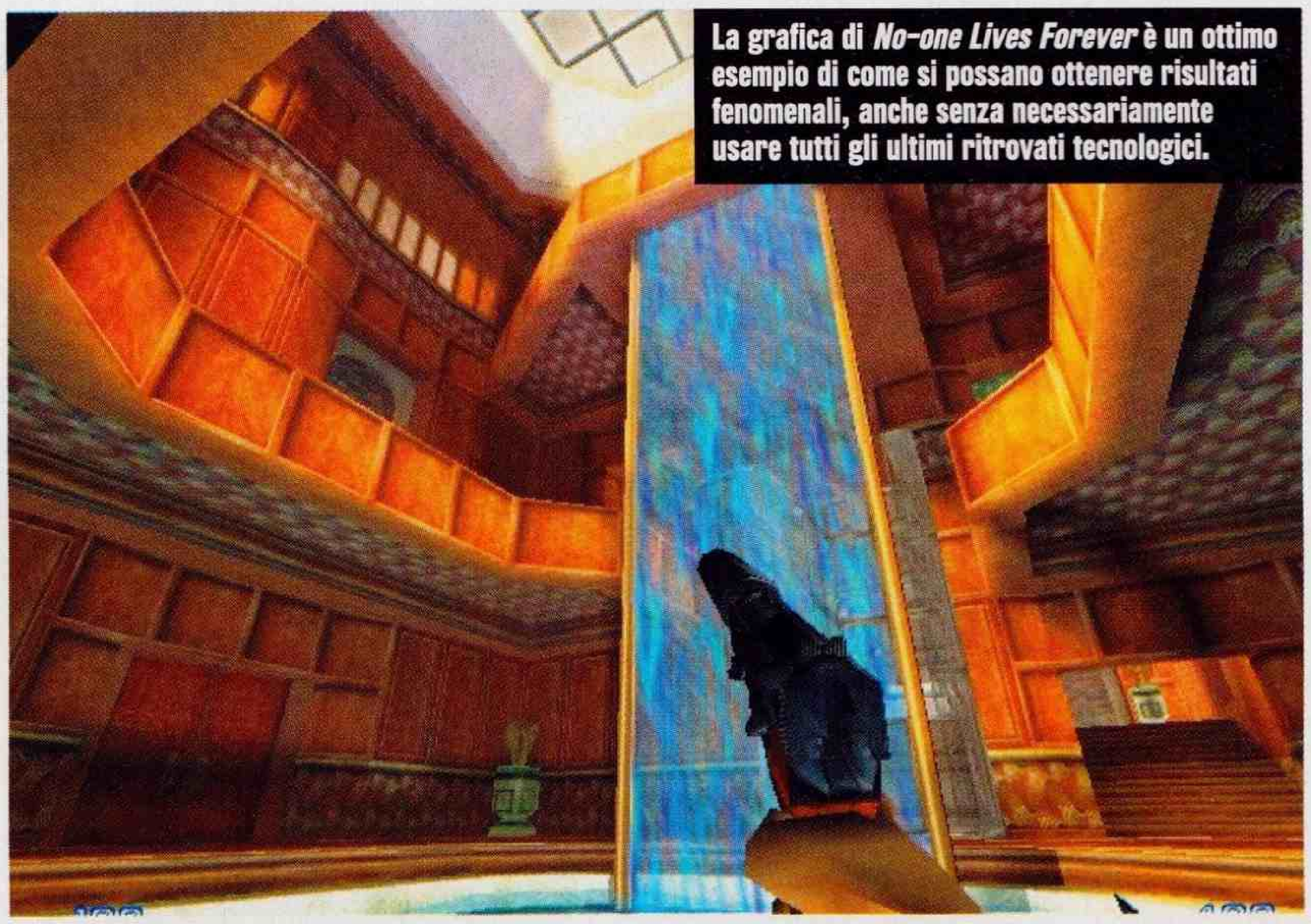
Ciao Nemesis, ti volevo chiedere: ma tu rispondi subito alle mail o le pubblichi sulla rivista? Ciao da Ivano (FR)

Caro Ivano, il tempo è tiranno, per cui (nella maggior parte dei casi) rispondo solo sulla rivista.

Cara Nemesis, sono un appassionato dei vecchi giochi punta e clicca. Ho sentito parlare molto di alcuni titoli come *Grim Fandango*, *Day of The Tentacle*, *Sam and Max Hit The Road*, e altri, ma non ho avuto il piacere di provarli, perché ormai sono abbastanza vecchi e difficili da trovare.
Sai dove potrei reperirli, magari su qualche sito di aste per video game? Ti prego aiutami.
Saluti Francesco
PS: La mia e-mail è: pi.esposito@tiscalinet.it

Francesco, forse sono io che sto diventando vecchia, ma mi pare che *Grim Fandango* sia relativamente recente, ed è recuperabile in edizione budget... Comunque, pubblico la mail, vedrai che troverai qualcuno disposto ad aiutarti.

Ciao Nemesis, non credo proprio che tu sia la ragazza nella foto e ho dei dubbi anche sul fatto che tu sia una donna. Sono convinto, invece, che la



La grafica di *No-one Lives Forever* è un ottimo esempio di come si possano ottenere risultati fenomenali, anche senza necessariamente usare tutti gli ultimi ritrovati tecnologici.

maschilista (IO!) e poi hai anche il coraggio di darmi della "signoria"... Ti sei salvata solo perché non hai messo "Distinti Saluti" alla fine, altrimenti ti sarei venuta a tirare personalmente i capelli, scuse o non scuse...
In compenso, sicuramente hai ragione su una cosa - ho così tanti ammiratori che te ne passo volentieri qualcuno: sono sicura che saranno in tanti a volerti scrivere a proposito dell'ultima espansione di *Baldur's Gate II*!

SISTEMI CONSIGLIATI

Ciao cara Nemesis,
sono un accanito lettore della vostra rivista, e da tempo mi frulla nella testa una domanda assai strana, a cui spero tu possa rispondermi: quando, alla fine della prova di un gioco, scrivete oltre ai requisiti minimi quelli consigliati, questi ultimi si riferiscono a una macchina che ci può far giocare in 1024x768/32bit a livello grafico massimo, o solamente a un PC medio che lo può far girare degnamente, senza però farci "sognare"?
Se è così, è alquanto strano, perché un computer dotato di Pentium III 600, 128 MB RAM e di una semplice scheda 3D da 32MB (di cui voi non dite mai il nome, eccezione fatta con *Giants*), non può far funzionare *No-*

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

QUANDO I GIOCHI ISPIRANO L'ARTE...

Ciao Nemesis,
qualche numero fa, nell'editoriale si parlava del fatto che i videogiochi possano essere considerati arte e ho voluto riflettere sulla questione. Salta agli occhi, infatti, come dal punto di vista socio/commerciale i videogiochi abbiano iniziato una scalata senza pari: mentre una volta (per esempio) erano film e fumetti a ispirare il mondo videoludico ora è il contrario - basti vedere *Tomb Raider* e *Final Fantasy*.
Quindi, mi chiedevo: quanto influisce nel linguaggio e nel costume il mondo dei videogiochi? Mi par di capire molto - immaginiamo, allora, un intento propagandistico, o di motivazione patriottica, un sottolinguaggio atto a stimolare l'amor patrio insediato all'interno dei nostri beneamati "giochini". Mi si potrebbe facilmente obiettare: "come si fa a manipolare gli intenti della gente con dei giochi?", ma ricordiamoci della Storia, è proprio con la semplicità che il messaggio diventa particolarmente efficace. Durante la Seconda Guerra Mondiale, i cartoni animati sono stati usati da tutti i governi per la propaganda, la Walt Disney schierò tutti i suoi personaggi per sensibilizzare la popolazione sul problema del nazismo, del riciclaggio dell'olio eccetera.
Insomma, sono convinto che ci troviamo di fronte a un potenziale mediatico non indifferente, che sta crescendo velocemente e inesorabilmente. Non resta che interrogarci su quanto l'intrattenimento interattivo sia in grado di fare, mantenere acceso il dibattito sullo stesso... e smanettare come forsennati!
Ciao ciao,
Simon nonché il conte Teodoro Van Hansen

Una lettera molto interessante, e piuttosto condivisibile - non sono certa che le tue conclusioni siano così immediate, anche perché gli esempi che citi a proposito dell'influenza dei videogiochi sul cinema sono, a quanto ne so io, anche *gli unici* esempi. Insomma, non mi pare che ci sia proprio stato un ribaltamento della situazione, soprattutto visto che molti giochi, invece, continuano a ispirarsi più o meno esplicitamente a film...
Comunque, l'argomento è ricco di possibilità, e aspetto con interesse le risposte degli altri lettori.

one Lives Forever con tutti i dettagli abilitati e alla risoluzione di cui sopra! Spero in una tua risposta, un saluto a te e a tutta la redazione!

Belthazor
belthazorlives4ever@libero.it

Carissimo Belthazor, la tua osservazione è assai arguta e cercherò di risponderti al meglio. Mentre il sistema minimo è appunto questo – il sistema sotto al quale l'esperienza di gioco è del tutto insoddisfacente, anche se il gioco dovesse funzionare – il sistema "consigliato" è un concetto più nebuloso. Diciamo che il sistema consigliato è tale da permettere di giocare così bene, che avere qualcosa in più serve semplicemente a fare bella figura con gli amici – o qualcosa del genere…

GIOCHI RELIGIOSI VIOLENTI

Cara, carissima, imponente, stupenda, bellissima, stupefacente, intelligente, ammirevole, gentilissima Nemesis. Sono un accanito lettore della vostra rivista, vi seguo ormai da 49 numeri e sono molto soddisfatto del vostro lavoro, siete fantastici!
Ti ringrazio a nome di tutti i lettori per i titoli interi che regalate ogni mese, assieme ai fantastici demo. Volevo un tuo parere sui giochi violenti e desideravo prendere in causa *Requiem: Avenging Angel*. Sono sicuro che anche tu avrai notato la violenza di questo sparatutto e il fatto che viene chiamata in causa la religione. Io non lo accetto affatto. La cosa più brutta è il primo livello, in cui si ci si trova all'inferno – secondo me, questa concezione dei giochi è sbagliata per la nostra generazione, anche perché l'inferno non è un luogo ma uno stato d'animo. Quindi, a mio parere, questi titoli dovrebbero essere frenati. Tu che ne dici?

Ciao da Goku

Mi perdonerai, ma ogni volta che sento discorsi come "questo va impedito perché nuoce allo spirito dei giovani" rabbrividisco un po'… Venendo al gioco che tu citi, trovo che sia, in effetti, piuttosto violento, e senza dubbio "chiama in causa" la religione, come dici tu. Però, credo che non sia difficile notare come la "religione" che traspare in *Requiem* sia ben diversa da quella cristiana cattolica, e rappresenti, più che altro, lo sfondo per un gioco piuttosto carino, anche se non eccelso. Soprattutto, mi sconcerta la tua affermazione che "l'inferno non è un luogo, ma uno stato d'animo" – premesso che quella del gioco non è, e non intende essere, una rappresentazione del mondo secondo la prospettiva cattolica, non pensi che sia molto meglio giocare in un luogo, piuttosto che in uno stato d'animo?

Non si può certamente dire che *Requiem: Avenging Angel* sia un gioco educativo – tuttavia, non è più violento di tanti altri che abbiamo visto.

IN BREVE

figura della bella ragazza che risponde alla posta sia stata creata ad arte per invogliare i lettori a scrivere.
Non ho ragione? Penso proprio di sì.
psicologo

Hai ragione. Non esisto. Non ti sto rispondendo. È tutto un prodotto della tua immaginazione.

Sono carine le avventure testuali, anche se non hanno molta grafica!
ciao by
Johnny Stecchito

Credo che il "non avere molta grafica" sia proprio la caratteristica principale delle avventure *testuali*…

Ho un problema: in *Baldur's Gate II* non riesco a battere i Golem, come faccio? Aiutatemi voi, vi prego!
Ciao (la vostra rivista è molto bella!)
Teo

Teo, i Golem sono molto forti – hai sicuramente bisogno di armi magiche di buon livello (+2 o +3, mi dicono dalla regia). Inoltre, spesso sono praticamente immuni alla magia…

Volevo dirti che il gioco completo *Legend of Mir* mi è piaciuto molto, però non sopporto quelli che ti istigano e si fanno uccidere per farti diventare un PK (player killer). A me è successo e ci tenevo a dire agli altri italiani di non cadere nella trappola.
Volevo anche salutare, da parte di ALSI, Hallowking, Colan, Theatrides, Ghibli (pietro87), Lafenice, Carrletto e gli altri italiani, ciao anche a MassimoGMC, che mi vende i libri al doppio del prezzo normale.
Saluti e grazie di avere pubblicato la mia lettera.
ALSI

ALSI – ti confesso che mi hai colto di sorpresa con i saluti in stile trasmissione televisiva… E ti confesso anche che suppongo sia possibile *non* uccidere qualcuno che "ti istiga" – sapessi quante volte mi è capitato di *non* uccidere qualcuno…

B&R

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura?
Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano**.

I pericolosi banditi di *Desperados* stanno per essere sgominati dai consigli di GMC.

TRUCCO DEL MESE

HIDDEN & DANGEROUS

Questo mese, abbiamo deciso di svelare una serie di trucchi che trasformeranno *Hidden & Dangerous* in una passeggiata di salute. Per prima cosa, scriviamo IAMCHEATER (che in italiano vuol dire, non a caso, "Sono un baro") nel menu di selezione delle missioni, quindi digitiamo il codice che più ci interessa durante il gioco e prestiamo orecchio al suono che ne confermerà il corretto inserimento.

Ecco tutti i codici più importanti:
Allitems - Tutte le armi e le munizioni
Cantdie - Invincibilità
Gamedone - Per vincere la missione corrente
Goodhealth - Energia al massimo
Killthemall - Per uccidere tutti i nemici
Openalldoor - Aprire tutte le porte
Resurrect - Per resuscitare come uno zombie dopo essere morti
Showtheend - Per vedere la sequenza finale.

E un paio di trucchi per farsi due risate:
Funnyhead - La testa diventa sempre più grande
Laracroft - Per cambiare le uniformi.

TOM CLANCY'S: ROGUE SPEAR

B Cara redazione, complimenti per la vostra rivista che tratta molti argomenti importanti e interessanti. Vi devo chiedere se mi potete dare una mano con il gioco *Tom Clancy's: Rogue Spear*, vi prego di aiutarmi con la soluzione del gioco e, se ce l'avete, con qualche password. Vi ammiro molto per la disponibilità nel rispondere a queste lettere. Sono un lettore di GMC da poco e sono stato informato della sua esistenza da tutti i miei amici. Ancora molte grazie!

Luca Torres, Rimini

R Caro Luca, grazie per i complimenti, ma soprattutto per aver sottolineato che la nostra rivista affronta argomenti interessanti. I nostri ringraziamenti, tuttavia, sarebbero poca cosa, se non fossero accompagnati da qualche utile codice per venire a capo di *Rogue Spear*. Premiamo il tasto "Invio" e inseriamo "5fingerdiscount" per fare il pieno nel nostro inventario, "Teamgod" per diventare invincibili, "Nobrainer" o "Explore" per disattivare, rispettivamente, l'Intelligenza Artificiale dei nemici o gli obiettivi della missione.

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

B Carissima Nemesis, mi rivolgo a te perché sono in crisi. Sono settimane che tento di finire una missione di *Desperados: Wanted Dead or Alive* (quella nella quale Kate si traveste da ballerina per tenere occupato Carlos, mentre gli altri devono entrare nell'edificio e scassinare la cassaforte recuperando gli indizi su El Diablo). Sono gia riuscito a forzare la cassaforte con Doc, ma dopo aver fatto ciò non so più come muovermi, perché non posso uccidere Carlos, e non credo che sia consentito uscire dallo schema senza portare anche Kate. Ti prego, aiutami al più presto, è una questione di vita o di morte.

Matteo Bosio, Cremona

R Ciao Matteo, sembra proprio che questo mese i lettori di GMC si siano dedicati tutti a dei giochi molto complicati... non ultimo *Desperados: Wanted Dead or Alive*. Dunque, nella missione "Dance with the Devil" dobbiamo scassinare la cassaforte di Carlos, mentre il birbante è distratto dalla bella Kate, improvvisatasi ballerina da saloon. Per completarla è importante eseguire le operazioni nella sequenza corretta. Prima di tutto, rubiamo il vestito per Kate, poi facciamola ingaggiare come ballerina, quindi, mentre Carlos e i suoi scagnozzi sono impegnanti a rifarsi gli occhi, eliminiamo questi ultimi uno a uno, senza fare troppo chiasso e badando bene a occultarne i cadaveri. Infine,

LA PAROLA A VOI

Spesso arrivano in redazione quesiti particolari. Anche i lettori possono contribuire a svelare questi dilemmi, scrivendoci le loro soluzioni. La migliore verrà pubblicata! Ricordiamoci di specificare a quale quesito stiamo rispondendo e il numero della rivista nel quale è apparso. Citare il titolo del gioco non basta!

R **Marina Ghezzi** ha decisamente riscosso le simpatie di molti lettori... dopo Enrico Rizzoli il mese scorso, ora anche il prode **Roberto Perego** vuole rispondere alla sua richiesta per *Baldur's Gate 2*, apparsa sul numero di agosto: "La barriera che è impossibile da attraversare va aggirata. Sulla strada che porta alla barriera, infatti, c'è una porta sulla destra, proseguendo si troverà una pozza rettangolare di acido. Vicino all'angolo più a sud della pozza c'è un'altra porta, proseguendo per quella strada la barriera verrà superata". Grazie Roberto, hai appena contribuito a salvare una giovane lettrice in difficoltà.

R Accidenti, pare che la questione riguardante i trucchi di *Vampire: The Masquerade Redemption*, sollevata da **Luca** nel numero di settembre, riguardi un nutrito numero di lettori.

L'ANGOLO DELL'ESPERTO - SHADOW MAN

Nei reconditi meandri della redazione di GMC, si nascondono strani personaggi che hanno dimenticato la luce del sole, votando la propria esistenza alla soluzione di giochi e avventure. Per questi oracoli non esistono quesiti impossibili, non esitiamo quindi a rivolgere loro le nostre richieste più bizzarre, anche e soprattutto per giochi del remoto passato.

D Caro GMC, sono un vostro nuovo lettore (non me ne vogliate, ho il computer da pochi mesi e la vostra rivista è la prima del genere che ho comprato). Vi scrivo perché non riesco a finire il primo gioco che ho acquistato. Si tratta di un titolo che voi conoscete senz'altro: *Shadow Man*. Ho eliminato tutti i serial killer, possiedo 118 anime e i tre tatuaggi delle sorelle, nonché ogni arma di cui si parla nel gioco. Ho trovato il modo di attraversare il Complesso della Macchina, ma non sono capace di uccidere il mostro in cui si trasforma Legione dopo la sequenza filmata. Le due anime che non riesco a prendere si trovano nel tempio con il tatuaggio che permette di nuotare nel liquido bollente (Nager). Penso di aver capito che queste anime mi daranno la possibilità di varcare l'ultima porta; quella posta sulla sinistra, in cima alla cascata di sangue, all'inizio del secondo livello (Cancelli del Midollo). Credo che dietro a quella soglia si trovi qualche arma speciale o un quarto tempio, il quale mi darà la possibilità di uccidere Legione. Vi prego, se siete a conoscenza del modo di prendere le due anime mancanti rivelatemelo, non voglio credere che i programmatori abbiano previsto la vittoria dell'Esercito del Male, come faranno poi per il seguito? Scherzi a parte, vi faccio i complimenti per la bellissima rivista e per i CD che generosamente regalate, e vi porgo i miei più affettuosi saluti.

Dark Tear, Petacciato (BC)

R Caro Dark Tear, devo ammettere che il tuo istinto da cacciatore di anime è ben sviluppato, altrimenti non mi spiego come avresti fatto a recuperare tutte le anime di *Shadow Man*... tranne due! Procediamo con ordine, partendo dalla fine... allo scopo di togliere di mezzo Legione ci sarà molto utile il Violator, l'arma definitiva di *Shadow Man*, per ottenere la quale dobbiamo prima raccogliere tutte le 120 anime (Dark Soul). Le più complesse da recuperare sono quelle del Temple of Blood, uno dei livelli maggiormente impegnativi di tutto il gioco. Ecco perché potrebbe tornarci comodo questo semplice trucco: in Gestione Risorse individuiamo la cartella "data\scripts\menus\english", all'interno di questa facciamo una copia del file "release.msc", rinominandolo come "release.ms1" e poi modifichiamo il nome del file "debug.msc" in "release.msc". In questo modo, quando caricheremo il titolo, avremo a disposizione un nuovo menu, nel quale tra le altre possibilità, saremo in grado di attivare l'invulnerabilità e sbloccare tutte le armi e gli oggetti presenti nel gioco.

riuniamo tutti i membri del gruppo nell'ufficio di Carlos e ordiniamo a Doc di aprire il forziere.

TOMB RAIDER CHRONICLES

B Cara Nemesis, nella fase finale del livello "Il vecchio mulino" di *Tomb Raider Chronicles*, Lara, dopo aver raggiunto il tetto del mulino, non riesce a entrare nel sottotetto. Resta bloccata, pur provando ad accucciarsi e a entrare in tutte le posizioni. È risultato inutile anche rifare il livello e verificare le soluzioni riportate su GMC. È un problema rimediabile? È un difetto del gioco, o della copia da me acquistata? Se non vi fosse rimedio, è comunque possibile passare al livello successivo? Aspetto lumi da Te. Ciao e grazie.

Aldo, via e-mail

R Ciao Aldo, stai tranquillo, non esistono in commercio copie difettate di *Tomb Raider Chronicles*, almeno nel senso che intendi tu. Insomma, se il gioco ha funzionato finora – e direi che lo ha fatto, visto il livello avanzato che hai raggiunto – deve farlo fino alla fine. Spesso, soprattutto con *Tomb Raider*, si verificano dei problemi di posizione, per cui se non ci sistemiamo nel punto preciso stabilito dai programmatori, possiamo incontrare delle difficoltà nel compiere le mosse indispensabili per progredire. A dire il vero, questo succede più frequentemente nel caso dei salti, ma può capitare anche con dei passaggi angusti. L'importante è mantenere la calma e controllare meticolosamente di essere nel posto giusto. Nel caso in cui la rabbia ci stia annebbiando il cervello, prima di infierire sul nostro PC (è innocente!), ci conviene ricorrere a espedienti più sbrigativi, magari utilizzando questo semplice trucco per saltare al livello successivo: orientiamoci verso nord e apriamo l'inventario, evidenziamo l'opzione per il caricamento delle partite salvate e teniamo premuti L + I + F + T. Se questo non bastasse a calmarci, possiamo trasformare Lara in una ragazza invincibile: orientiamoci sempre verso nord, apriamo l'inventario, evidenziamo le torce e teniamo premuti i tasti F + I + R + E.

SUL CD DEMO

All'interno del CD di questo mese potremo trovare la soluzione completa dell'avventuroso *Road to India* e la terza parte della ciclopica guida a *Black & White*.

Fortunatamente, però, c'è anche chi è riuscito a far funzionare correttamente la gabola. Uno degli esperti è stato **Paolo Serafini**, il quale ha subito deciso di dare una mano ai lettori meno fortunati spiegando che: "...bisogna cercare il file vampire.exe all'interno di Esegui nel menu Start e poi aggiungere il testo -console". A questo punto, non ci rimane che ricordare che, in seguito, non dobbiamo fare altro che premere "\" per far apparire la console di comando del gioco e inserire i codici che più ci interessano, recuperandoli nell'apposita sezione del CD di GMC.

D Ringraziamo **Adriano Gubellini** per i complimenti ("... seguo la rubrica solo da poco ma la trovo ottima, sempre precisa e puntuale..."), e ci impegniamo a scovare qualche simpatico lettore che lo possa aiutare a "...risolvere un livello di *Red Alert 2*, per la precisione Red Revolution", che lo "sta facendo impazzire". In aggiunta, Adriano vorrebbe "conoscere i trucchi e tutto il resto". La redazione attende di essere sommersa dalle risposte.

D Alcuni giochi non passano mai di moda! Uno di questi classici, almeno a giudicare dalle lettere che giungono in redazione, è *Resident Evil*. Il misterioso **Neo**, oltre a fare i complimenti alla rubrica B&R, vorrebbe anche "... sapere i codici di *Resident Evil 3: Nemesis* e dove si trova il fusibile da mettere nel treno".

C'è chi lo chiama high-speed
E' veramente da capogiro la rapidità con cui oggi si possono scaricare i dati da Internet. Bastano un masterizzatore adatto e i CD–R giusti. Ad esempio quelli in Makrolon®: super-affidabili anche in condizioni estremamente critiche.
CD-R in Makrolon® sono prodotti da:
MMORE
www.mmore.com

, noi lo chiamiamo Makrolon®.

Bayer

GUIDA AL CD

Questo mese, il CD di GMC è imperdibile! Tra i titoli che potremo gustare in versione dimostrativa, infatti, spiccano alcuni tra i successi annunciati della stagione in corso. Cosa aspettiamo a provare in anteprima il demo del mese, *Red Faction*, che grazie all'innovativo sistema grafico Geo-Mod si propone come uno degli sparatutto più innovativi degli ultimi anni? Non sottovalutiamo, inoltre, le sfide contro gli alieni di *Aliens Vs Predator 2*. Marine spaziali o "semplici" rivoluzionari, in ottobre il divertimento è assicurato!

DEMO DEL MESE

RED FACTION

THQ

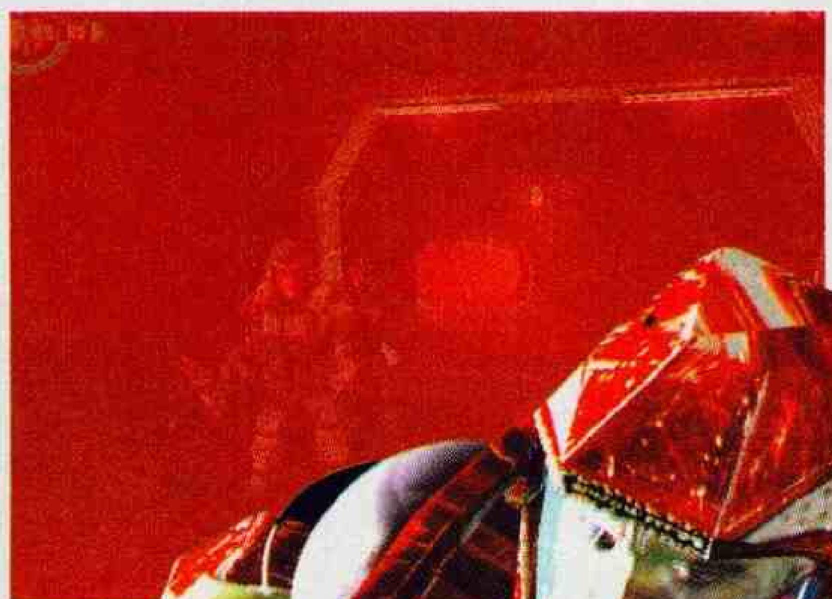
PII 300, 64 MB RAM, 150 MB su disco fisso, scheda 3D con 16 MB RAM (Direct 3D)

Questo spettacolare gioco di Volition ha catalizzato l'attenzione degli appassionati del genere sparatutto per le interessanti peculiarità del suo sistema grafico; quest'ultimo, chiamato Geo-Mod, spicca fra i tanti perché permette letteralmente di demolire ogni cosa, consentendo di elaborare nuove strategie di attacco, come creare dei buchi nelle pareti per nascondersi alla vista dei nemici. Anche le armi sono piuttosto interessanti, e si integrano alla perfezione con il tipo di gioco. Basti pensare al fucile con il mirino a ricerca di calore, che consente di individuare i nemici celati dietro le porte e i muri. Il demo ci introdurrà al gioco con un tutorial, che mostrerà tutte le caratteristiche presenti nella versione finale; avremo anche la possibilità di guidare alcuni mezzi, fra cui un sottomarino. Non indugiamo oltre, i rivoluzionari di *Red Faction* attendono il nostro aiuto!

Un ribelle e un soldato si azzuffano durante la sommossa: non siamo soli nella lotta contro il potere.

FA TUTTO DA SOLO

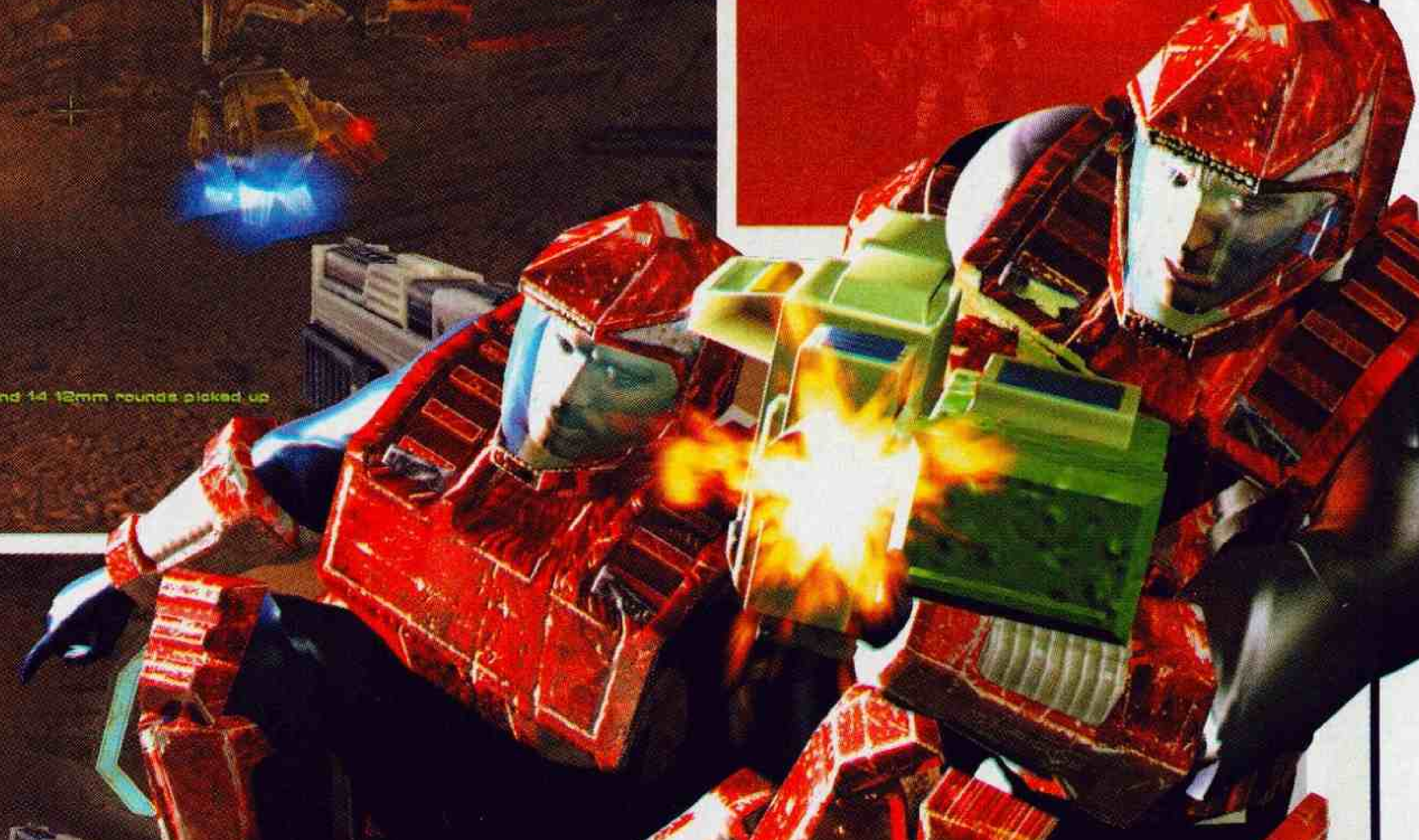
Il demo di *Red Faction* ci ha colpito, fra le altre cose, per una caratteristica non relativa al gioco vero e proprio. È disponibile, infatti, la funzione "update", mai vista in precedenza per un demo, che controlla su Internet la reperibilità di eventuali aggiornamenti e provvede a installarli automaticamente.



CONTROLLI PRINCIPALI

W – Per muoversi in avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per utilizzare la modalità di fuoco alternativa
Rotella mouse – Per cambiare le armi
SPAZIO – Per saltare
C – Per abbassarsi
INVIO – Per aprire le porte/utilizzare gli oggetti

Per capire come funziona il sistema grafico di *Red Faction*, non ci resta che sparare un paio di missili contro le pareti.



Non manca una nutrita gamma di effetti visivi.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

MECH COMMANDER 2

MICROSOFT
Pentium II 266, 64 MB di RAM, 150 MB su disco fisso, richiede schede 3D 8 MB (Direct3D)

Gli appassionati di strategia, gioco di ruolo e fantascienza hanno trovato in *Mechwarrior* pane per i loro denti.
Le battaglie dei mech ultracorazzati tornano sui nostri computer nel secondo capitolo di questo brillante titolo, in cui saremo spinti a elaborare tattiche d'attacco sempre più efficaci.
Fra le caratteristiche più importanti, sottolineiamo la possibilità di migliorare i robot (comprando o potenziando alcune parti di essi), e di far aumentare l'esperienza dei piloti; questo aggiunge a *Mechwarrior 2* una componente tipica dei GdR, elemento che non può che aumentarne la profondità.
Se siamo incuriositi dalle caratteristiche di questo gioco, e vogliamo vedere se il nostro computer è all'altezza delle sue esigenze in fatto di risorse di sistema, non ci resta che installare e provare questo demo.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco è interamente controllato con il mouse.

Ci troveremo a combattere in tante ambientazioni diverse.

Nonostante il ritmo serrato dei combattimenti, la strategia sarà fondamentale per arrivare alla vittoria.

PROBLEMI CON I CD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista due CD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD danneggiati o illeggibili, non preoccupatevi. Potete chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00, oppure mandare una E-Mail all'indirizzo: cd_gmc@futuremediaitaly.it e chiederne la sostituzione.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccia del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

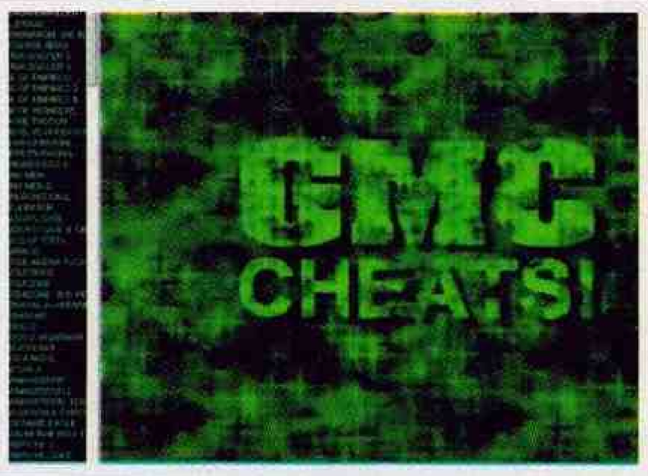
Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Ogni mese, GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione. Leggiamo quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione. Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla.
In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese. Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.



L'elenco di tutte le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

Oltre a un interessante salva schermo, la sezione shareware comprende la versione per computer di un classico degli anni '80, *Monty on The Run*, una combinazione fra gioco di piattaforme e avventura che ci terrà incollati al monitor per tantissimo tempo.

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

DEMO
Red Faction
Aliens Vs Predator 2
From Dusk Till Dawn
Mech Commander 2
Zax: The Alien Hunter
The Sting!
AxySnake

SHAREWARE
Fish Screensaver
Monty On The Run!

UTILITY
Acrobat Reader 5
Manuale Uprising 2: Lead & Destroy
Promozione Tiscali
Freenet

DRIVER
Nvidia Reference Driver 12.41
Creative Nvidia Driver
DirectX 8

SOLUZIONI
Come ogni mese, aggiorniamo la lista delle soluzioni sul CD. In particolare, abbiamo inserito la terza parte della titanica guida a *Black & White* oltre alla soluzione completa di *Road To India*.

PATCH
Black & White –Lionhead non è certo stanca di continuare a migliorare il suo simulatore di divinità, nonostante i lunghi anni passati nel completarlo. Dopo aver ascoltato le preghiere dei nostri fedeli e aver provato nuove creature, è venuto il momento di permettere un po' di svago ai nostri adepti, facendo costruire loro un campo da calcio.

Legend of Mir – Molti lettori hanno incontrato dei problemi con questo GdR online, soprattutto in merito alla gestione delle armi. La patch è stata resa disponibile, ma le sue dimensioni hanno scoraggiato molti giocatori dallo scaricare l'aggiornamento. Ecco che interviene GMC, risparmiando a tutti i suoi lettori il lentissimo download di più di 80 MB.

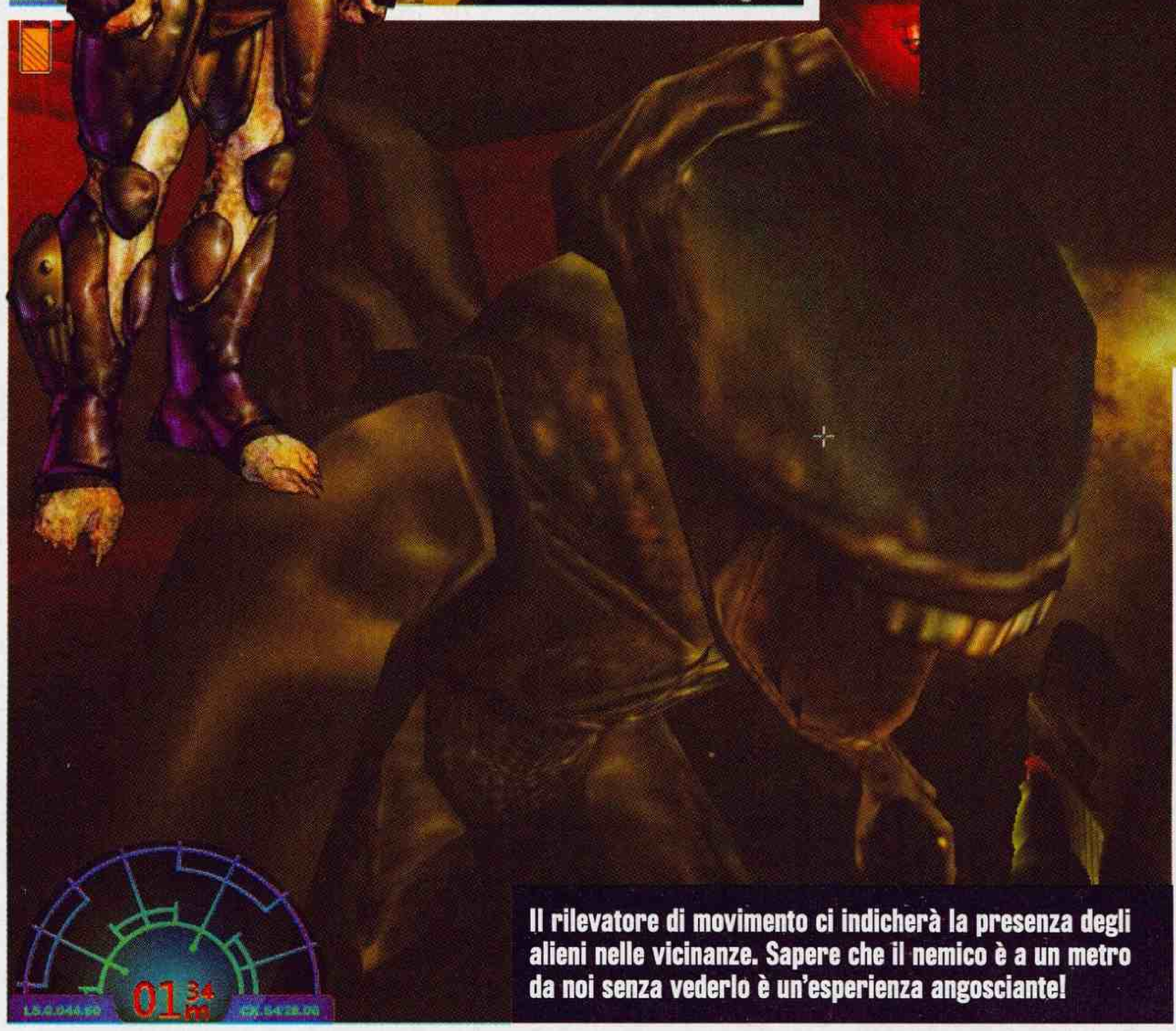
ALIENS VS PREDATOR 2

SIERRA/FOX INTERACTIVE
Pentium II 300 MMX, 64 MB di RAM, 80 MB su disco fisso, richiede schede 3D 16 MB (Direct3D)

Aliens Vs Predator si presentava come uno sparatutto in prima persona fuori dalle righe. L'approccio classico a questo tipo di giochi, infatti, non funzionava, dal momento che un solo passo falso rischiava di compromettere ore di sforzi. Gli alieni saltavano fuori dalle pareti, spostandosi attraverso i condotti dell'aria, e ce ne rendevamo conto solo all'ultimo istante; l'oscurità nella quale ci si doveva muovere contribuiva a creare un'atmosfera angosciante e adrenalinica, e trovarsi di fronte all'improvviso un orrendo mostro faceva scappare un urlo di terrore. La possibilità di controllare tre personaggi diversi (marine, alien e predator) andava a favore della giocabilità e della longevità del titolo, visto che lo stile di combattimento cambiava radicalmente secondo i protagonisti. Le caratteristiche che hanno decretato il grande successo del primo capitolo verranno riproposte nell'attesissimo seguito, del quale possiamo avere un assaggio. Nel demo che proponiamo, ci addentreremo all'interno dei meandri di un tetro livello, impersonando un solitario marine all'interno di un'astronave che pullula di alieni velocissimi e letali.

CONTROLLI PRINCIPALI
W – Per muoversi in avanti
S – Per muoversi indietro
A – Per muoversi a sinistra
D – Per muoversi a destra
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per utilizzare la modalità di fuoco alternativa
Rotella mouse – Per cambiare le armi
SPAZIO – Per saltare
CTRL sx – Per abbassarsi
U – Per aprire le porte/utilizzare gli oggetti
R – Per ricaricare l'arma

Gli alieni sono davvero terrificanti. Scatteremo sulla sedia quando ci salteranno addosso all'improvviso.


Il rilevatore di movimento ci indicherà la presenza degli alieni nelle vicinanze. Sapere che il nemico è a un metro da noi senza vederlo è un'esperienza angosciante!

sempre più alternativo
nelle prestazioni
Velocità sbalorditiva nel 3D e nel 2D unita ad una eccezionale qualità delle immagini, sia nelle alte che nelle basse risoluzioni.
nelle caratteristiche
Chipset Kyro II e Kyro
con Tile Architecture
Tecnologia HSR (Hidden Surface Removal)
EBM (Enviromental Bump Mapping)
FSAA (Full Scene Anti-Aliasing)
ad elevate risoluzioni.
nel prezzo
prestazioni ai vertici alla portata di tutti.
"La scheda grafica per giocare, con il miglior rapporto prezzo/prestazioni sul mercato"
(THE GAMES MACHINE: VOTO 10/10)
Hercules
Hercules è una divisione di Guillemot Corporation
3D PROPHET KYRO™
SERIES
Sound
Graphics
LCD Monitors
Video editing
3D PROPHET 4500 64MB
3D PROPHET 4500 32MB
3D PROPHET 4000 XT 32MB
Prodotto disponibile presso:
essedi shop
COMPUTERSTORE
CHL
Wellcome
Computer & Co.
COMPUTER DISCOUNT
COMPUTER POINT
bow.it
VOBIS
INFOTECA
e nei migliori negozi di informatica
vieni a scoprirle allo
smau 01
Pad. 8 Stand A26
www.hercules.it

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

Max Payne – Una patch che viene resa disponibile il giorno dopo la commercializzazione del gioco? Nel caso di *Max Payne* tutto è possibile, anche se non si tratta di risolvere qualche grave baco presente nel titolo. Il metodo di protezione del CD, infatti, poteva creare dei problemi con alcuni lettori, impedendo di lanciare il gioco. Ora il contrattempo è risolto.

Operation Flashpoint – Patch o aggiornamento? Difficile stabilirlo, in questo caso. Più che rimediare a dei difetti, infatti, installando questo aggiornamento avremo a disposizione nuove armi e nuove missioni, per aumentare ulteriormente il valore di questo bellissimo gioco di guerra.

The Settlers IV – L'installazione di questo aggiornamento correggerà una lunga serie di problemi minori, oltre che migliorare alcune caratteristica del gioco.

Uprising 2: Lead & Destroy – Se vogliamo godere al meglio del supporto per l'audio posizionale all'interno del prestigioso gioco in regalo questo mese con GMC, non abbiamo che da installare questa patch, facendo attenzione a selezionare la versione adatta al nostro sistema, come indicato di seguito:

u23d_amd.exe – Per processori AMD e scheda 3dfx
u23d_noamd.exe – Per processori Intel e scheda 3dfx
u2soft_amd.exe – Per processori AMD e senza scheda 3dfx
u2soft_noamd.exe – Per processori Intel e senza scheda 3dfx

THE STING!

JOWOOD
Pentium 2 300, 64 MB di RAM, 60 MB su disco fisso, richiede schede 3D 16 MB (Direct3D)

Il più grande crimine del secolo è l'obiettivo principale del ladruncolo che controlleremo durante questa simpatica avventura. Siamo, infatti, appena usciti di galera, e dobbiamo riprendere i contatti con l'ambiente malavitoso da cui il soggiorno obbligato ci ha tagliati fuori nell'ultimo periodo. Eccoci dunque vestiti come veri gangster, con tanto di abitino gessato, a girare per una città rappresentata con uno stile caricaturale, che ricorda alcune avventure di successo del passato, come *Day of The Tentacle*.
Il sistema di controllo della visuale è particolarmente interessante e consente la rotazione per meglio osservare cosa si trova dietro agli angoli. L'ilarità dei personaggi e la semplicità dell'interfaccia rendono il gioco adatto per chi ancora non ha molta confidenza con le avventure grafiche.

L'aspetto grafico contribuisce ad aumentare la comicità di alcune situazioni di gioco.

CONTROLLI PRINCIPALI

Il gioco è interamente controllato con il mouse.

Tagliare

Tagliare

COVER DEL CD

In questa mezza pagina, troviamo la copertina del gioco in regalo di questo mese. Molti lettori, infatti, preferiscono racchiudere i preziosi CD all'interno di custodie in plastica, che costano poche migliaia di lire e permettono ovviamente di conservarli al meglio.
Ecco, quindi, la cover adatta per archiviare e collezionare i nostri titoli preferiti, pronta per essere ritagliata e inserita nella facciata di un contenitore trasparente. D'altra parte, si tratta di giochi venduti, sino a non molto tempo fa, a prezzo pieno sugli scaffali dei negozi: perché non valorizzarli come meritano con una confezione in plastica solo per loro?

apri
le orecchie
L'ULTIMA FRONTIERA
DEL SUONO DIGITALE
Per i videogiocatori estremi
Per i patiti del DVD
Per gli amanti della musica
Hercules
Hercules è una divisione
di Guillemot Corporation
Sound
Graphics
LCD Monitors
Video editing
SOUND CARD & RACK
Game Theater XP
SOUND CARD
MUSE XL
Gamesurround
FORTISSIMO II
vieni a scoprirle allo
smau 01
Pad. 8 Stand A26
Prodotto disponibile presso:
essedi shop
COMPUTERSTORE
CHL
INFOTECA
COMPUTER POINT
Computer & Co.
bow.it
Wellcome
www.hercules.it
e nei migliori negozi di informatica
AD: Steven Berre - Foto: Alessandro Vicario

LA LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD

SHAREWARE

FISH SCREENSAVER
Un semplice salva schermo a tema acquatico, per rilassarsi dopo troppe ore passate davanti a un monitor.

MONTY ON THE RUN
Monty Mole era un personaggio dei videogiochi famosissimo durante l'era delle macchine a 8 bit, e alcuni nostalgici hanno pensato di riproporne una versione praticamente identica all'originale, ma capace di funzionare su un PC senza utilizzare emulatori vari. È graficamente spartano, ma il ritmo frenetico dell'azione e la musica incalzante lo rendono piacevole da giocare.

UTILITY

Acrobat Reader – Il diffusissimo lettore di file .PDF è indispensabile per leggere il manuale del gioco in regalo.

Manuale *Uprising 2: Lead & Destroy* – Per giocare alla grande col titolo in regalo questo mese, non può mancare il manuale completo tradotto in italiano. All'interno dello stesso, troveremo le descrizioni delle unità impegnate nelle battaglie di *Uprising 2*. Se vogliamo accedere a questi dati non dobbiamo far altro che installare Acrobat Reader sul nostro computer e aprire il file denominato Uprising_Manuale_it.pdf.

DRIVER

DirectX 8 – La maggior parte dei nuovi giochi richiede l'ultima versione delle librerie grafiche Microsoft per funzionare al meglio, quindi, se ancora non lo abbiamo fatto, provvediamo a installarla.

Driver Schede Video – Una serie di driver per alcune fra le schede video più diffuse.

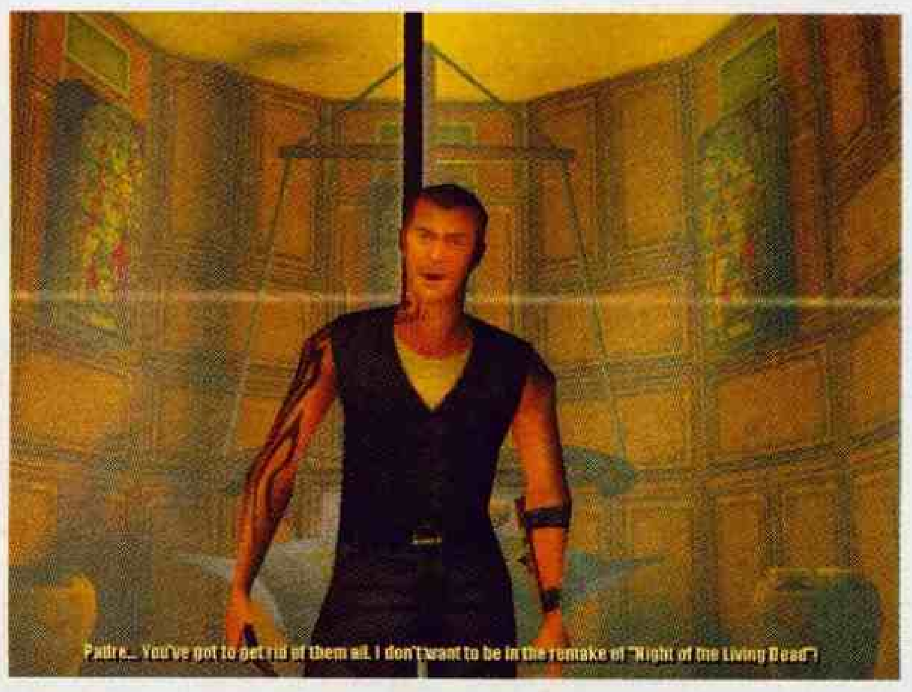
FROM DUSK TILL DAWN

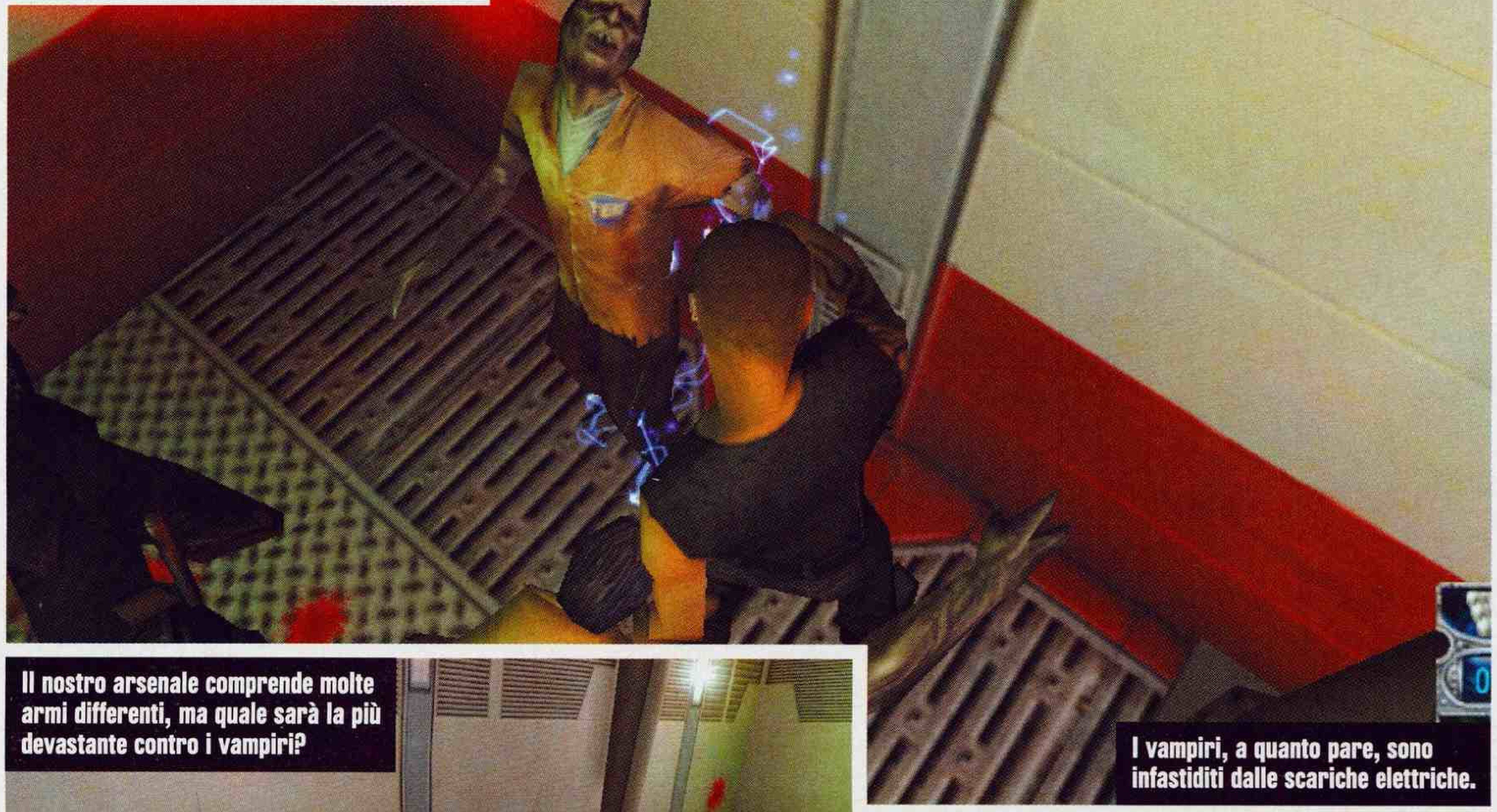
MICROIDS/CRYO
Pentium II 300, 64 MB di RAM, 150 MB su disco fisso, richiede schede 3D 16 MB (Direct3D)

L'uomo che a cui si devono i primi tre episodi di *Alone in The Dark* sta lavorando a un gioco interessante: la trasposizione videoludica di "Dal Tramonto all'Alba", un film nel cui cast spiccavano nomi del calibro di Juliette Lewis, George Clooney e Quentin Tarantino. Si tratta di uno sparatutto in terza persona, in cui l'azione pura e lo stile cinematografico fanno da padroni. Per riprodurre al meglio l'atmosfera di un film, infatti, i programmatori hanno utilizzato una versione potenziata del sistema grafico di *Devil Inside*, titolo che vantava la possibilità di seguire l'azione da varie telecamere diverse. Il demo ci darà la possibilità di interpretare Gekko (la trasposizione virtuale del bel George Clooney), nel suo tentativo di fuggire dal carcere dove è stato imprigionato dopo gli eventi narrati nel film. Fin dall'inizio della missione avremo un amico che ci darà una mano e, proseguendo, ne troveremo altri. Ma attenzione, non tutti i galeotti sono quello che sembrano e, come nel film, a volte i vampiri assumeranno sembianze umane. Alcuni di loro, inoltre, avranno la brutta abitudine di fingersi morti per prenderci di sorpresa.

CONTROLLI PRINCIPALI

FRECCIA SU – Per muoversi in avanti
FRECCIA GIU' – Per muoversi indietro
FRECCIA sx – Per muoversi a sinistra
FRECCIA dx – Per muoversi a destra
Mouse sx – Per sparare
Mouse dx – Per utilizzare la modalità di fuoco alternativa
1...0 – Per cambiare le armi
SPAZIO – Per ricaricare l'arma
INVIO – Per aprire le porte/utilizzare gli oggetti





I vampiri, a quanto pare, sono infastiditi dalle scariche elettriche.

Il nostro arsenale comprende molte armi differenti, ma quale sarà la più devastante contro i vampiri?

AXYSNAKE

AXYSOFT
Pentium 200, 32 MB di RAM, 6 MB su disco fisso, richiede schede 3D 8 MB (Direct3D)

I rifacimenti dei vecchi arcade, quelli che hanno fatto la fortuna delle sale giochi, stanno vivendo il loro periodo più propizio. *AxySnake* è una versione potenziata del classico *Nibbler*, nel quale impersonavamo una biscia (o qualsiasi rettile fosse), che doveva cibarsi di tutti i pallini disposti lungo una specie di labirinto, facendo attenzione a non "mangiarsi la coda", cioè a non toccare alcuna parte del suo corpo con la testa. L'impresa era resa difficile dal fatto che ogni pallino ingerito faceva allungare il simpatico protagonista e, in percorsi molto tortuosi, era frequente farsi ingannare, se non si conosceva a memoria il "giro" ottimale. Questa nuova versione, proposta da AxySoft, riprende il concetto originale, aggiungendo il supporto per le schede 3D. Siamo di fronte a un titolo molto coinvolgente e, una volta iniziata una partita, è praticamente impossibile riuscire a smettere di giocare.

CONTROLLI PRINCIPALI

FRECCIA SU – Per muoversi in avanti
FRECCIA GIU' – Per muoversi indietro
FRECCIA sx – Per muoversi a sinistra
FRECCIA dx – Per muoversi a destra

Il rettile sta per toccarsi la coda: dobbiamo assolutamente evitarlo.

PROMOZIONE TISCALI

ABBONATI GRATIS
Accesso a 56K o ISDN da tutta Italia
20 MB di spazio web per le tue pagine
3 MB per la tua posta

VOISPRING
Tiscali Voispring è il primo servizio completo di telefonia Internet che ci consente di utilizzare il nostro PC per compiere e ricevere telefonate dirette a numero di telefono Internet Personale mentre siamo collegati a Internet.
Iscriviamoci per ottenere un numero di telefono Internet personale con il quale potremo parlare tramite microfono con tutti i numeri della rete fissa nazionale, il tutto assolutamente gratis e senza costi aggiuntivi.

TISCALI ADSL
La nuova versione della promozione Tiscali ci permette anche di attivare un collegamento ADSL. Visto il costo sicuramente abbordabile, questa tecnologia si sta rivelando molto interessante, dal momento che ci permette di essere sempre connessi senza preoccuparsi degli scatti telefonici, usufruendo per di più di velocità di trasferimento che possono arrivare ai 640 Kb/s.

NETFAX & TALK-TALK
Altri due sono i servizi offerti agli abbonati di TiscaliNet. Il primo è Netfax, con cui ricevere e inviare fax gratuitamente via Internet tramite al nostra casella e-mail. L'altro è invece Talk-Talk, con cui potremo conoscere molti amici su Internet e avere la possibilità di scambiare con essi immagini, pensieri o persino parlare.

ZAX: THE ALIEN HUNTER

JOWOOD
Pentium 233, 32 MB di RAM, 80 MB su disco fisso, richiede schede 3D 2 MB (Direct3D)

Un titolo piuttosto particolare e interessante. Si tratta di un misto fra un gioco di ruolo in stile *Diablo*, un'avventura e un gioco d'azione, con una certa preponderanza per quest'ultimo genere. Ambientato in sotterranei di chiara ispirazione fantasy, aggiunge una serie di elementi fantascientifici, creando un'atmosfera bizzarra e intrigante; anche il metodo di controllo si distacca dalla massa, risultando più simile a quello di uno sparatutto in prima persona che a un gioco in visuale isometrica: con la tastiera possiamo muovere il nostro alter ego e controllare alcune funzioni (come la mappa e l'inventario), mentre con il mouse cambiamo le armi e controlliamo il mirino. In questa maniera, i programmatori sono riusciti a enfatizzare l'attenzione sulla giocabilità pura, ma anche a catturare lo spirito di un GdR.

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia su – Per muoversi avanti
Freccia giù – Per muoversi indietro
Freccia sx – Per muoversi a sinistra
Freccia dx – Per muoversi a destra
Mouse sx – Per sparare
Rotella mouse – Per cambiare le armi
I – Per accedere all'inventario
M – Per visualizzare la mappa

Di tanto in tanto, una simpatica signora ci darà nuove informazioni sulla nostra missione.

I livelli di gioco sono un misto fra fantasy e cyberpunk.

GIOCO COMPLETO
UPRISING 2 LEAD & DESTROY

Un futuro in fiamme, colonie spaziali in lotta e le più spettacolari battaglie della storia. Tutto questo e molto altro in regalo con GMC!

IN ITALIANO

Se vogliamo scoprire tutti i segreti di *Uprising 2 Lead & Destroy*, possiamo consultare il manuale del gioco, completamente in italiano, disponibile in formato .PDF. Inseriamo nel lettore del nostro computer il CD contenente i demo ed entriamo nella sezione Utility, dove è contenuto il suddetto manuale, oltre al programma Acrobat Reader, fondamentale per visualizzarlo. Per avere informazioni aggiuntive sui mezzi presenti nel gioco e sull'editor di missioni, proviamo a dare un'occhiata alla cartella /Support (racchiusa nel CD del gioco completo): vi troveremo un po' di tutto anche se, purtroppo, questi documenti sono disponibili solamente in inglese.

RISOLUZIONE TROPPO BASSA?

Se non abbiamo installato una scheda 3dfx, le risoluzioni di gioco disponibili saranno solamente 320x240 e 640x480. I possessori di Voodoo 1 e 2 (Voodoo Banshee e Rush comprese), grazie al supporto per l'accelerazione hardware, potranno invece "tirare" sino agli 800x600. Chi ha installato un modello 3dfx più recente, come la Voodoo3, o due Voodoo2 in configurazione SLI, sarà in grado di arrivare sino alla risoluzione di 1024x768. È importante sottolineare come, non disponendo di un acceleratore in grado di supportare le librerie Glide (utilizzate, appunto, solo dalle schede 3dfx), il sistema grafico non si baserà né su OpenGL né su DirectX, ma interamente sul processore centrale, riducendo le prestazioni complessive e la qualità visiva.

Dovremo fare attenzione a non colpire i nostri alleati, facilmente riconoscibili perchè connotati dal simbolo verde.

QUESTO mese, il divertimento è assicurato per chi ama le battaglie combattute su remoti avamposti interstellari. In *Uprising 2: Lead & Destroy*, infatti, potremo pilotare un futuristico carro armato impegnato in una serie di missioni, che vanno dalla distruzione totale di colonie nemiche alla difesa delle proprie città, il tutto senza trascurare una sezione strategica, nella quale dovremo impegnarci a gestire i nostri avamposti, controllando in prima persona le torrette di difesa, destinando risorse alla ricerca e allo sviluppo di nuovi strumenti di distruzione, oppure ordinando la creazione di nuove unità. Se siamo amanti dell'azione pura, non dobbiamo necessariamente storcere il naso: la componente strategica è presente e ha la sua importanza, ma è realizzata in maniera da non spezzare il ritmo dei combattimenti e, cosa più importante, tutte le scelte possono essere prese attraverso la semplice pressione di un tasto.

Uprising 2, inoltre, vanta diverse modalità di gioco, non ultima l'opzione multiplayer, così da soddisfare pienamente i gusti degli appassionati. Si può cominciare dalle semplici missioni d'addestramento, utili per

La varietà delle albientazioni a nostra disposizione è uno dei punti di forza di *Uprising 2 Lead & Destroy.*

prendere confidenza in tutta tranquillità con i comandi principali, per poi passare a sfide più impegnative, come quelle offerte dalle missioni singole o dalle campagne vere e proprie. Queste ultime rappresentano sicuramente l'aspetto più affascinante del gioco, consentendo, tra l'altro, un pieno sviluppo della trama. Una volta giunti nel vivo, prenderemo contatto con gli elementi di originalità di *Uprising 2*. La mappa, per esempio, è una delle migliori viste finora in giochi simili e grazie a essa, oltre a disporre di una serie di utili indicazioni sulla posizione di unità nemiche e alleate, non perderemo mai di vista il nostro mezzo.

Una finestrella nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, infatti, continuerà a inquadrare il carro armato, consentendoci di controllarlo tramite tastiera, mentre col mouse potremo prendere le decisioni strategiche. In caso di emergenza, inoltre, basterà un tasto per ritornare alla visuale in prima persona. Il controllo del nostro veicolo è molto semplice e intuitivo: il mouse servirà per ruotare la torretta,

CORSO DI CARRISTA

Uprising 2 permette di riconfigurare ogni tasto di gioco, in modo da adattarlo alle nostre esigenze, anche se in molti troveranno comoda la disposizione predefinita, familiare a chi ha esperienza con i più affermati sparatutto in prima persona:

W – Per spostarsi in avanti
S – Per spostarsi indietro
A – Per spostarsi a sinistra
D – Per spostarsi a destra
Q – Per ruotare la torretta a sinistra
E – Per ruotare la torretta a destra
Tasto sx – Per sparare con l'arma principale
Tasto dx – Per sparare con l'arma secondaria
SPAZIO – Per usare il turbo.

INSTALLAZIONE E DISINSTALLAZIONE

Inserendo il CD nell'apposito lettore del nostro computer, l'installazione partirà automaticamente, nel caso la funzione "autorun" sia attivata. Al contrario, basterà fare doppio clic sull'icona "autorun.exe" per iniziare il processo.
Per disinstallare *Uprising 2* sarà sufficiente andare al menu Programmi/3DO/Uprising2 e cliccare su "disinstallazione di Uprising2". Un discorso a parte meritano le patch, che suggeriamo caldamente di installare. Le possiamo trovare sul CD dei demo, nell'apposita sezione. Facciamo attenzione a scegliere quella giusta per il nostro sistema; sono presenti quattro file, ognuno dedicato a una particolare configurazione:

u23d_amd.exe – Per computer con processore AMD e scheda 3dfx
u2soft_amd.exe – Per computer con processore AMD ma PRIVI di scheda 3dfx
u23d_noamd.exe – Per computer con processore Intel e scheda 3dfx
u2soft_noamd.exe – Per computer con processore Intel ma PRIVI di scheda 3dfx.

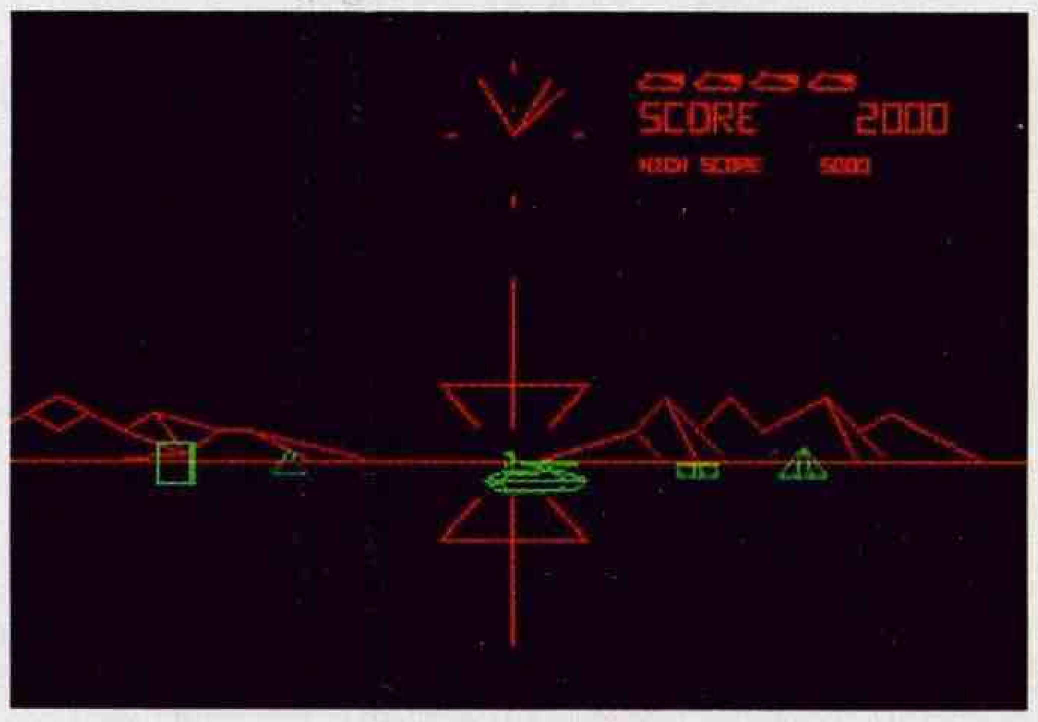
Le migliorie apportate da questi aggiornamenti riguardano, principalmente, alcune ottimizzazioni per l'audio 3D, sia per quanto riguarda le librerie EAX, sia per A3D e DirectSound3D.

ABBIAMO I REQUISITI NECESSARI?

Uprising 2, fortunatamente, non è un gioco con richieste di sistema eccessivamente elevate, e anche i computer un po' attempati saranno in grado di farlo girare senza rinunciare ai dettagli. Come processore dovremo assicurarci di possedere come minimo un Pentium 166, accompagnato da almeno 32 MB di RAM. Per quanto riguarda la sezione video, qualsiasi scheda dotata di almeno 2 MB di RAM dovrebbe funzionare senza problemi, anche se per attivare l'accelerazione 3D dovremo NECESSARIAMENTE possedere un modello basato sui processori 3dfx.

LA GUERRA IN SALA GIOCHI

Uprising 2: Lead & Destroy ricorda un classico delle sale giochi che risale addirittura al 1980, il noto *Battlezone*, pubblicato da una delle compagnie pioniere nel campo dei videogiochi: Atari. La grafica era vettoriale (allora la si definiva "a fil di ferro"), e lo scopo era quello di pilotare un carro armato infiltratosi tra le linee nemiche. Mancavano, ovviamente, le sezioni di pianificazione della battaglia, di ricerca e sviluppo, e l'aspetto era distante anni luce da quello di *Uprising 2*, ma per quanto riguarda lo schema di gioco possiamo tranquillamente affermare che fosse lo stesso. Per scoprire in cosa consistesse la prima incarnazione su computer del classico da bar, non dobbiamo far altro che rispolverare il numero di GMC di ottobre '99, cui è stato allegato in regalo *Battlezone Light*. Se, invece, leggendo queste righe, ci è venuta la voglia di provare le emozioni dei primi titoli da sala giochi, possiamo fare un salto a questo link: **www.addictivegames.com/arcade/battlezone.htm.** Su questo sito è presente una versione in java del *Battlezone* originale.



Le spettacolari esplosioni riescono a stupire anche oggi, dopo anni di distanza dal lancio di *Uprising 2*.

mentre con la tastiera potremo muovere l'intero carro armato. Con il tasto sinistro utilizzeremo l'arma principale, dotata di proiettili infiniti ma non certo devastanti, mentre quello destro ci servirà per sparare con lo strumento d'offesa secondario, che sceglieremo tra quelli disponibili. In un primo tempo, il nostro arsenale conterrà solo dei missili, ma investendo dei fondi nella ricerca e nello sviluppo di nuove tecnologie, ci procureremo ordigni più potenti.

Un'altra opzione molto interessante è quella che consente di teletrasportare istantaneamente delle nuove truppe nella zona che desideriamo: premendo un tasto designato, infatti, si materializzeranno delle unità fresche e pronte alla battaglia, che potranno essere torrette, carri armati o anche fanteria. Naturalmente, per usufruire di questo comodo ausilio sarà necessario averle prodotte in precedenza. In questo senso, è facile intuire l'importanza di una oculata amministrazione della fase gestionale di *Uprising 2*.

Come abbiamo già sottolineato, inoltre, non manca la possibilità di lanciarsi in emozionanti sfide online, il tutto nella massima semplicità grazie al supporto per Mplayer, il cui client è presente sul CD del gioco. Grazie a questo programma non dovremo preoccuparci di nulla: selezionamo l'opzione multiplayer via Internet e, in pochi secondi (in relazione alla velocità della connessione), ci apparirà una lista dei server disponibili ai quali potremo unirci. Il tutto gratuitamente.

In conclusione, va sottolineata la presenza di un editor di missioni, che ci permetterà di divertirci con *Uprising 2* anche dopo averne portata a termine l'ultima battaglia, oltre che di stupire i nostri amici dimostrando loro le nostre capacità di creatori di missioni personalizzate.

GIOCHI COMPUTER

A complicare il nostro compito, non mancheranno agenti atmosferici quali neve e pioggia.

Internet con connessione Broad Band: colleziona vittorie con player di tutto il mondo, veloce fino a 256 kbit/s → 83.000 lire/mese (+ IVA 20%)

«Conquisterò la tua città, sconfiggerò te e i tuoi alleati, ovunque voi siate. Non avrò pietà di nessuno e non farò prigionieri. Il mio obiettivo è vincere e con Broad Band Box posso farcela. Dovessi passarci tutto il giorno e la notte, tanto il telefono rimane sempre libero». Offerta BB•B: Teleconomy Adsl 256 kbit/s + Modem Adsl + Filtri (max 2) + Installazione a domicilio + 1 e-mail da 10 MB + video mail + SMS dal web + 20 MB di spazio web + Help Desk telefonico + Broad Band Box → 83.000 lire/mese più IVA 20% (pari a 99.600 lire IVA inclusa) escluso il canone telefonico base. L'attivazione (300.000 lire IVA inclusa) è gratuita fino al 31-10-01. Per saperne di più e verificare se la tua città è coperta dal servizio chiama il 187, visitaci su www.187.it o vieni in un negozio Punto 187.

Be Broad Band → Tutta la potenza di Internet con l'Adsl di Telecom Italia →

Chiama il 187

TELECOM ITALIA

www.187.it

Prima occhiata...

C&C: YURI'S REVENGE

Torna il personaggio di *Red Alert 2* in una nuova serie di missioni più apocalittiche che mai!

Le campagne ci porteranno attraverso Hollywood, Sydney in Australia o in Egitto.

C&C: YURI'S REVENGE PIACERÀ AGLI AMANTI DEL GENERE PERCHÉ...

- Ci sono quattordici nuove missioni per il giocatore singolo.
- Conta 30 nuovi mezzi e unità da usare in battaglia.
- Sono state inserite 10 missioni "cooperative" in modalità multigiocatore.
- Continua la saga del glorioso *Red Alert 2*.

SVILUPPATORE	WESTWOOD	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	ELECTRONIC ARTS	DATA DI USCITA	AUTUNNO 2001

Dovremo distruggere il dominatore psichico di Yuri, prima che converta tutte le nostre armate!

Il Big Ben sta per essere raso al suolo da questo attacco frontale alla città di Londra.

LA conclusione della campagna "Alleata" di *Red Alert 2* (*RA2* di qui in poi) vede l'esercito Russo sconfitto, e il mondo finalmente in pace. È proprio da qui, tuttavia, che parte la storia di *Yuri's Revenge*, il nuovo disco aggiuntivo della famosa serie firmata Westwood.

Il vecchio amico Yuri è un megalomane che è riuscito a scappare sia dagli Alleati, sia dai Sovietici, e sta preparando la sua vendetta contro entrambi. Usando i "dominatori psichici" è convinto di poter diventare il signore del mondo. A questo punto, entriamo in gioco noi come giocatori: *Yuri's Revenge* aggiunge 14 nuove missioni per il giocatore singolo (sette per gli Alleati e sette per i Sovietici) alla storia di *RA2*, e ognuna delle due fazioni dovrà combattere contro l'esercito di questo pazzo (e sarà possibile controllare le truppe di Yuri in modalità multigiocatore).

Yuri, inoltre, è riuscito a recuperare la sua tecnologia di controllo mentale e di clonazione dalle basi sovietiche, il che gli dà completo accesso a "laboratori di clonazione", "torri psichiche" e, ovviamente, a "unità" dell'esercito. Per sostituire quanto è andato perduto, i Russi hanno inserito nuove truppe nel loro esercito: gli "aeroplani spia" rimpiazzano i "sensori psichici" e gli "impianti industriali", che abbassano il costo e aumentano la produzione dei veicoli, sostituiscono i "laboratori di clonazione". Il terribile "elicottero da assedio" è armato con una mitragliatrice per gli attacchi dall'alto, e può essere usato come torretta stazionaria sul terreno in punti strategicamente importanti.

Infine, arriva Boris, il nuovo eroe russo, capace di attirare l'attenzione del fuoco aereo su edifici specifici (non ci sono più le truppe di Tanya, e ogni fazione può avere soltanto un eroe per volta). Per non essere da meno nella corsa agli armamenti, gli alleati introducono nel loro esercito il "carro armato robot", un veicolo hovercraft che non può essere controllato mentalmente (ma se il nemico distrugge il "centro di controllo" i nostri mezzi non funzioneranno più).

"YURI SI È IMPADRONITO DI ALCUNE PREZIOSE TECNOLOGIE E MINACCIA IL MONDO LIBERO"

In *RA2* era abbastanza evidente che i carri armati alleati venissero superati tecnologicamente da quelli russi, ma in questo titolo la cosa viene controbilanciata dalla "fortezza da battaglia", un grande e lento mezzo corazzato che può trasportare unità di fanteria e distruggere tutto quello che trova sul suo cammino. Uno dei difetti di *RA2* era la facilità con cui le nostre basi potevano essere spazzate via da un attacco dei carri nemici.

La soluzione di Westwood è stata di fornire un accesso semplificato a unità di difesa potenti come il "guardiano G1" degli Alleati, o il "bunker da battaglia" dei Sovietici. Il "bunker carro armato" dell'esercito di Yuri svolge le stesse funzioni: al suo interno, c'è un tank che è quasi impossibile da distruggere, una volta protetto dalle mura del bunker.

Westwood ha preparato anche dieci missioni cooperative e una serie di nuove mappe per gli scontri multigiocatore, inoltre, ha inserito più di quindici minuti di filmati d'intermezzo con gli attori usati nel titolo originale. Sembra che non manchi nulla: non potremo fare altro che arrenderci alla bellezza di questo gioco sventolando una bandiera bianca!

GIOCHI COMPUTER

L'ESERCITO DI YURI

VEICOLI:
Carro armato Lasher: Veloce e leggero.
Carro armato Gatling: Ottimo contro bersagli aria/terra.
Disco volante: Unità volante che toglie risorse alle basi nemiche.
Master Mind: Carro armato pesante che controlla mentalmente fino a cinque unità nemiche.
Magnetron: Può attirare verso di sé le unità nemiche.
Drone del Caos: I suoi attacchi a base di gas fanno impazzire le unità avversarie.
Minatore: Unità di raffineria ed estrazione mobile.
Boomer: Unità navale dotata di missili pesanti.

EDIFICI/STRUTTURE:
Bioreattore: Generatore che può avere all'interno unità di fanteria per produrre più potenza.
Grinder: Ricicla unità e crea denaro.
Torre psichica: Controlla mentalmente gli attaccanti.
Cannone Gatling: Unità di difesa antiaerea e anti/fanteria.
Mutatore genetico: Una super-arma che trasforma le unità di fanteria in "bruti".
Dominatore psichico: Una super-arma che ci dà controllo sui nemici in un'area specifica.

UNITÀ:
Yuri Prime: L'eroe dell'esercito di Yuri.
Virus: Un cecchino armato con dardi virulenti.
Iniziato: Unità di fanteria base con colpi pirocinetici.
Bruto: Unità "berserker", capaci di distruggere un carro armato.

ATTENDERE PREGO!

Entro la fine dell'autunno 2001 dovremmo essere in grado di giocare a questo attesissimo seguito!

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Westwood
Provenienza: USA
Nati nel: 1985
Quanti sono: È un segreto inviolabile
Storia: Brett Sperry e Louis Castle hanno dato vita alla Westwood in un garage, ma il talento non ha esitato a rivelarsi con *Eye of the Beholder*. Da quel punto, alla rivoluzione del genere strategico il passo è stato breve.
Li conosciamo per: *Command & Conquer* e tutti i suoi seguiti, *Dune 2000*, *Blade Runner*, *Emperor*, *Nox* e la serie *Lands of Lore*.

Prima occhiata...

IRON STORM

Una tempesta d'acciaio scuoterà i nostri computer!

C'è qualcosa di sinistro in questa stanza: meglio procedere con cautela.

Niente di meglio che un bel fucile da cecchino!

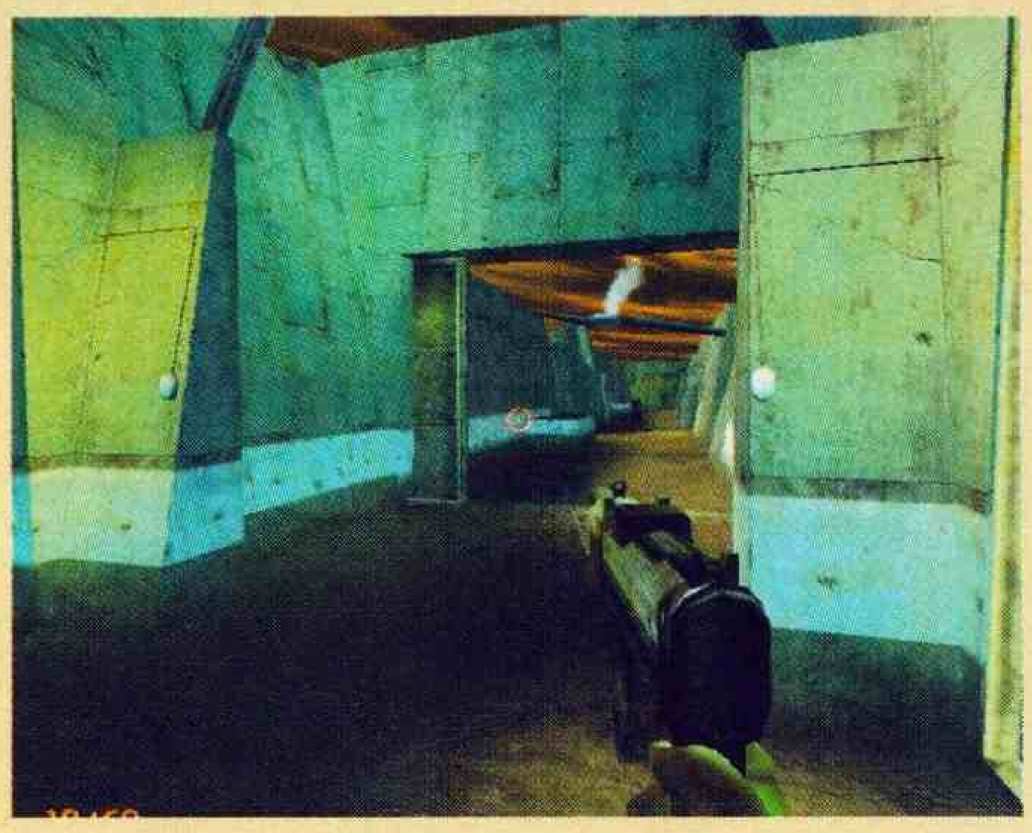
IRON STORM SARÀ UNA VERA TEMPESTA PERCHÉ...

- È un promettente mix di *Quake* e *Counter Strike*.
- Promette scontri super-realistici.
- Il sistema grafico ha potenzialità enormi.
- Ci sono armi e munizioni di ogni tipo!

SVILUPPATORE	4XSTUDIO	GENERE	SPARATUTTO 3D
CASA	WANADOO	DATA DI USCITA	MARZO 2002

Un bombardamento nelle trincee, in tutto il suo realismo.

Le grandi zone all'aperto sono realizzate con maniacale attenzione ai dettagli.



UNA nuova stella sta per nascere nel panorama degli sparatutto in prima persona, un gioco molto ambizioso, che prende spunto da un'idea quantomeno originale. La premessa, infatti, vuole che la Prima Guerra Mondiale non abbia mai avuto termine, e che la storia del mondo come noi lo conosciamo si sia trascinata per decenni in questo sanguinoso conflitto.

Inutile dire, che un'ambientazione ispirata alle tragiche immagini della Grande Guerra non può che risultare estremamente dura e violenta. A queste caratteristiche, *Iron Storm* affianca uno sviluppo tecnologico tale da offrire al giocatore armi potentissime. Noi impersoneremo il ruolo di un soldato americano che deve combattere contro l'Impero Orientale, il conglomerato di nazioni formato dall'Impero Russo, dalla Cina e dall'Estremo Oriente. Verremo proiettati nel pieno degli anni '60, ma non ci saranno certo hippy che inneggiano alla pace in giro per il pianeta, al contrario, la vita umana avrà un prezzo molto basso.

Le squadre di sviluppo delle case 4xStudio e Wanadoo, infatti, hanno voluto creare uno sfondo veramente cupo e oscuro per questa Europa alternativa. Edouard Lussa, designer e produttore di *Iron Storm*, ci ha spiegato che i loro sforzi sono stati tesi, fin dal primo istante, nel trasporre il crudo realismo del conflitto.

Questa visione è particolare, ma coerente e gli sviluppatori hanno elaborato un'idea precisa di come funzionerà. Non si tratterà della caricatura di una guerra, come quella che si può provare in *Quake* o in *Return to Castle Wolfenstein*, ma di vere battaglie in cui soltanto l'acume e la capacità di infiltrazione silenziosa potranno salvarci la pelle. Sparare a tutti i nemici che incontreremo sul nostro cammino, insomma, sarà equivalente a decidere di suicidarsi. Per dar vita sullo schermo a tali considerazioni è stato scelto il sistema grafico della 4xStudio denominato "Phoenix", che verrà sfruttato appieno nelle sue capacità di realizzare ambienti estremamente dettagliati, di fornire visuali in prima e in terza persona, e di gestire arene di gioco ampie e variopinte.

"L'ATMOSFERA SARÀ CRUDA E VIOLENTA, COME LA GUERRA"

Non ci resta che attendere qualche tempo, per verificare se il gioco sarà in grado di tener testa ai suoi tanti concorrenti: abbiamo visto molti sparatutto in prima persona potenzialmente bellissimi fallire nella realizzazione dei livelli, ma speriamo che questo non sia il caso di *Iron Storm*.

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Iron Storm **arriverà sugli scaffali dei negozi entro marzo dell'anno prossimo.**

MOLTE PISTOLE, MOLTO ONORE

La modalità multigiocatore, ovviamente, sarà una componente importante del gioco. Ci saranno missioni in cui dovremo piazzare bombe, scortare personaggi in vista, oltre alle modalità standard "Cattura la Bandiera" o "Tutti contro Tutti" e alle missioni di squadra. 4xStudio sta anche proponendo l'inserimento di due dinamiche di gioco diverse secondo il tipo di azione: una "arcade", in cui il gioco sarà più simile a *Quake*, e l'altra realistica, che si avvicinerà maggiormente a titoli come *Delta Force e Counter Strike*. Inoltre, potrebbe arrivare online un intero universo basato sull'ambientazione di *Iron Storm*.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: 4xStudio

Provenienza: Francese

Nati nel: 2000

Quanti sono: 30

Storia: 4xStudio ha sviluppato sistemi grafici 3D (quello del gioco *Evil Twin*, per esempio), decodificatori video e strumenti per la realtà virtuale. La casa è stata fondata nel giugno 2000 come società espressamente dedicata allo sviluppo di videogiochi. Dopo aver lavorato all'aspetto estetico di *Amerzone*, ha cominciato a dedicarsi al più ambizioso *Iron Storm*, che è ora in produzione da nove mesi. Gli uffici di 4xStudio si trovano a Parigi.

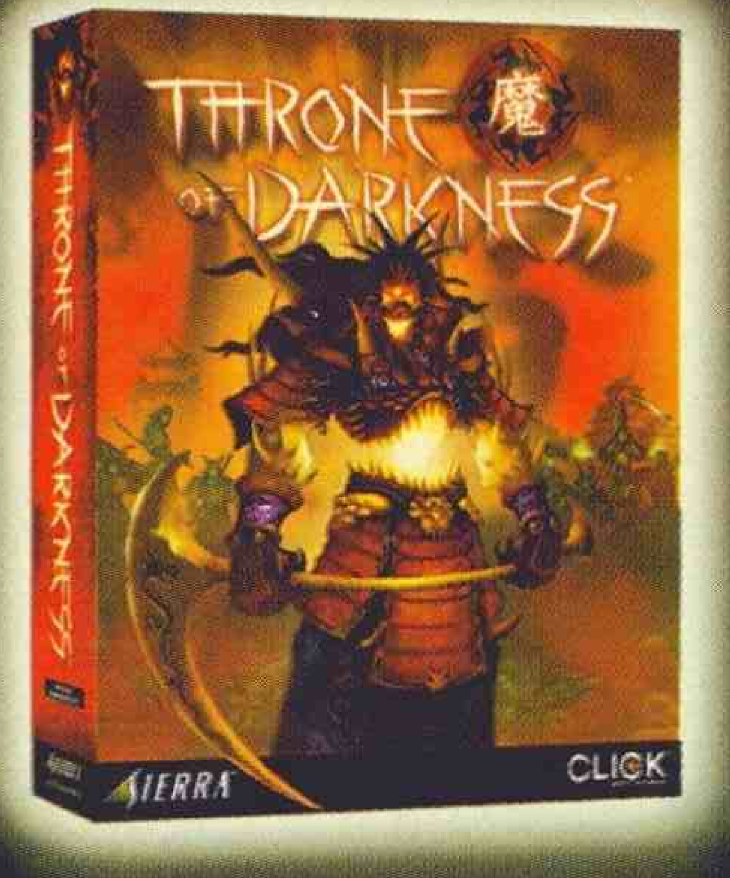
Li conosciamo per: *Amerzone*

THRONE 魔 OF DARKNESS™
7 Samurai
affronteranno il Male

Guida i 7 personaggi in varie formazioni attraverso 4 ambienti giganteschi ispirati alla mitologia Giapponese.

Gioco di ruolo adrenalinico molto semplice da utilizzare con piu di 30 comandi utilizzabili, piu di 20 tipi di creature ed un'innovativa IA dei personaggi.

Sistema originale multiplayer che permette fino a 8 giocatori online simultanei.



SIERRA™
www.sierra-online.co.uk

CLICK entertainment

Uscita Mondiale
28 Sett. 2001

PC
CD-ROM

© 2001 Sierra On-Line, Inc. Sierra, the "S" logo. All rights reserved.

Prima occhiata...

WORLD WAR 3 BLACK GOLD

La Terza Guerra Mondiale si avvicina... ma per fortuna è solo un gioco.

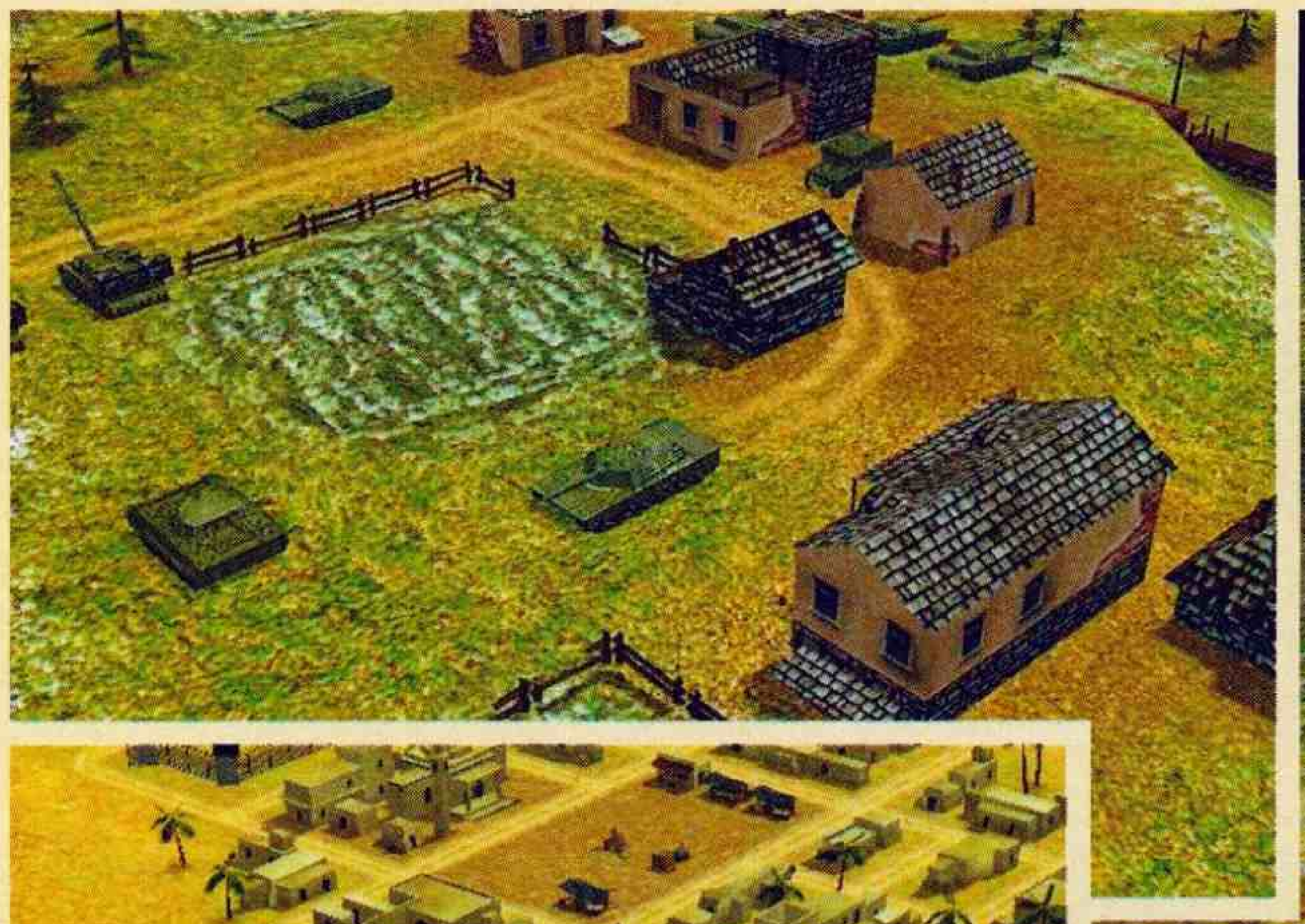
Il dettaglio grafico sembra molto promettente.

Il fuoco: una costante nei combattimenti, anche in quelli del futuro.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *WORLD WAR III BLACK GOLD*

- È incredibilmente dettagliato.
- Viene dagli stessi autori di un classico come *Earth 2150*.
- Le unità sono tremendamente realistiche.
- E il paesaggio non è da meno.

SVILUPPATORE	REALITY PUMP	GENERE	STRATEGIA IN TEMPO REALE
CASA	JOWOOD	DATA DI USCITA	ENTRO NATALE



Potremo controllare anche le unità aeree.

Grazie allo zoom potremo osservare i dettagli da vicino.

È sempre tempo di guerra sui nostri computer. Il terzo conflitto bellico su scala planetaria è una spada di Damocle che intimorisce al solo sentirla nominare, sarà per questo che in molti giochi viene citata come preambolo ad ambientazioni post nucleari o come scenario per qualche gioco d'azione.

Bene, gli sviluppatori della Reality Pump hanno invece deciso di affrontare il tema da un'altra angolazione, cercando di prevedere tattiche e armamenti dell'ipotetico conflitto e di ritrarlo poi nel loro prossimo gioco di strategia in tempo reale dal titolo *World War 3 Black Gold*.

"SCOPRIREMO COSA VORREBBE DIRE COMBATTERE UNA GUERRA MODERNA E SOFISTICATA"

Questo gruppo di programmatori polacchi ha alle spalle un ottimo curriculum in fatto di giochi guerreschi. Sotto l'etichetta TopWare Interactive, hanno infatti sviluppato giochi del calibro di *Earth 2150*, che venne accolto con favore da pubblico e critica qualche anno fa. Proprio da questo gioco, *WW3BG* eredita il sistema grafico, opportunamente riveduto e corretto, questa volta affiancato da una trama solida che evita accuratamente ogni riferimento alla fantascienza. Lo scenario è tanto realistico quanto inquietante, e vede il conflitto svolgersi proprio ai giorni nostri o qualche anno più in là.

La principale preoccupazione dei programmatori è infatti quella di realizzare un mondo credibile dove le truppe impegnate in battaglia siano equipaggiate con armi e mezzi plausibili, perfettamente riconducibili a quelle esistenti. Tutto è ovviamente immaginario, ma è vicino alla realtà come un buon gioco di strategia dovrebbe essere. Le vicissitudini politiche, i progressi tecnologici e storici di ogni fazione sono stati creati con la massima attenzione e non esistono fantasiose corporazioni o improbabili cartelli che riuniscono stati e nazioni. Nel gioco potremo prendere il controllo di terroristi iracheni che assaltano le megalopoli statunitensi, oppure parteciperemo agli eventi che si potrebbero verificare nel caso gli Stati Uniti e la Russia si trovassero improvvisamente in lotta per il possesso dei pozzi petroliferi in Medio Oriente.

È piuttosto inquietante, e lo è ancor di più se pensiamo che i combattimenti avverranno in zone facilmente identificabili e realmente esistenti nel mondo. Potremo scaricare bordate di artiglieria contro le basi nemiche, metterci al comando di legioni di carri armati e dedicarci ai compiti tipici dei comandanti militari. L'interfaccia, inoltre, promette di essere accessibile a tutti i livelli e molto semplificata rispetto a quella vista nel già citato *Earth 2150*.

La cosa più impressionante è tuttavia la dichiarazione che i Reality Pump hanno rilasciato alla domanda in proposito del cosa li avesse ispirati per la produzione di un titolo così realistico: "I giochi della serie *Earth* che abbiamo sviluppato in precedenza, oltre che tutta la strategia in tempo reale in senso assoluto. Per la trama ci siamo ispirati alle problematiche che affliggono la Terra dei nostri giorni, oltre che alla stupidità con la quale gli attuali leader politici trattano le risorse umane e naturali del nostro pianeta".

Dopo una simile affermazione, ci sono tutte le premesse per un gioco veramente interessante.

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!

Se tutto va bene, potremo iniziare a guerreggiare entro la fine dell'anno.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Reality Pump

Provenienza: Polonia

Nati nel: 1997

Quanti sono: 34

Storia: Il gruppo ha la sede a Cracovia, ed è stato per lungo tempo la sezione polacca della TopWare Interactive. Sono stati recentemente acquisiti dalla Zuxxez, Casa di software germanica, con la quale stanno lavorando a una nuova serie di giochi di strategia molto promettenti.

Li conosciamo per: *Earth 2140, Earth 2150: Escape from the blue planet e Earth 2150: the moon project.*

UNA SCATOLA, DUE GIOCHI

World War 3 Black Gold sarà a tutti gli effetti due giochi in uno. Questo è dovuto al fatto che il livello di difficoltà cambierà drasticamente il gioco in base a quello che sceglieremo di affrontare. Le dinamiche di combattimento, le tattiche, la gestione delle risorse e persino le mappe stesse, saranno diverse in base al livello selezionato. Un significativo aumento del fattore longevità, senza considerare la possibilità di rigiocare il tutto diverse volte senza mai ritrovarsi nella stessa situazione.

GMCNEWS

L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN DODICI PAGINE

AVVENTURA/AZIONE

IL RITORNO DEL MANGIATORE D'ANIME

Presto sui nostri computer, il seguito di *Legacy of Kain: Soul Reaver*.

RAZIEL, il vampiro goloso d'anime oltreché di sangue, tornerà quest'inverno sui nostri computer con il nuovo *Soul Reaver 2*. Seguito di quel *Legacy of Kain: Soul Reaver* accolto da tanto clamore nel giugno del 1999, il nuovo episodio mira a proiettarci nuovamente in un tenebroso regno popolato da vampiri e altri esseri oscuri.

Bisogna, però, stare attenti a non farsi condizionare dalle credenze popolari. I succhia sangue non sono, infatti, tutti uguali, ci sono quelli cattivi (come il malefico Kain) e quelli buoni. Raziel, il personaggio che andremo a impersonare nel gioco, appartiene a quest'ultima categoria. *Soul Reaver 2* riparte dal punto esatto in cui ci aveva lasciato l'epilogo del precedente episodio.

Dovremo così riprendere la caccia a Kain, risolvendo i numerosi misteri in cui rimangono tuttora avvolti i drammatici eventi che, in passato, avevano portato allo sterminio d'intere colonie di vampiri.
Il giocatore inizierà questa nuova avventura con tutti i poteri acquisiti in *Legacy of Kain*. Raziel, quindi, sarà già in grado di planare, nuotare e nutrirsi con le anime delle proprie vittime. Ciò non significa, ad ogni modo, che la formazione del giovane vampiro sia completa.

Lungo questa nuova avventura il nostro eroe potrà, infatti, apprendere trenta nuove abilità. Anche questa volta, l'avventura di Raziel si svilupperà in bilico tra due mondi paralleli: quello materiale e quello soprannaturale. Secondo la concezione ereditata dal primo *Soul Reaver*, per ogni corpo, oggetto o ambiente reale, esiste una corrispondente rappresentazione nel piano ultraterreno, il cui equilibrio risulta regolato da leggi completamente diverse da quelle con cui ci confrontiamo quotidianamente. Anche in *Soul Reaver 2*, Raziel dovrà dunque sapersela cavare in due diverse

"Il nostro vampiro viaggerà nel tempo"

dimensioni spazio-temporali. Oltre a compiere il solito spettacolare passaggio tra le due dimensioni, infatti, il nostro vampiro potrà viaggiare nel tempo. La caccia a Kain avverrà in diverse epoche del regno di Nosgoth. Stando a quanto rivelato dagli sviluppatori, le ambientazioni saranno ora molto più variegate e particolareggiate rispetto a quelle del precedente episodio.

Il nostro vampiro dovrà esplorare, oltre a spettacolari edifici, anche ambienti meno accoglienti, come paludi e foreste.

Altrettanto eterogeneo sarà, poi, il campionario di personaggi riprodotti nel gioco, non più fatto di soli vampiri, ma anche di esseri umani e di creature mostruose.

Le strutture architettoniche sfoderate in *Soul Reaver 2* sembrano essere tanto complesse quanto spettacolari.

Soul Reaver 2 vanta anche ambientazioni all'aperto, come foreste e paludi.

L'introduzione di una particolare tecnica di sviluppo permetterà, inoltre, di offrire un'azione di gioco senza alcuna pausa per il caricamento dei vari livelli, il flusso di dati indirizzato al processore, necessario a generare l'universo di *Soul Reaver 2*, sarà infatti continuo. La nuova avventura di Raziel sarà sviluppata da Crystal Dinamics.

GIOCHI COMPUTER

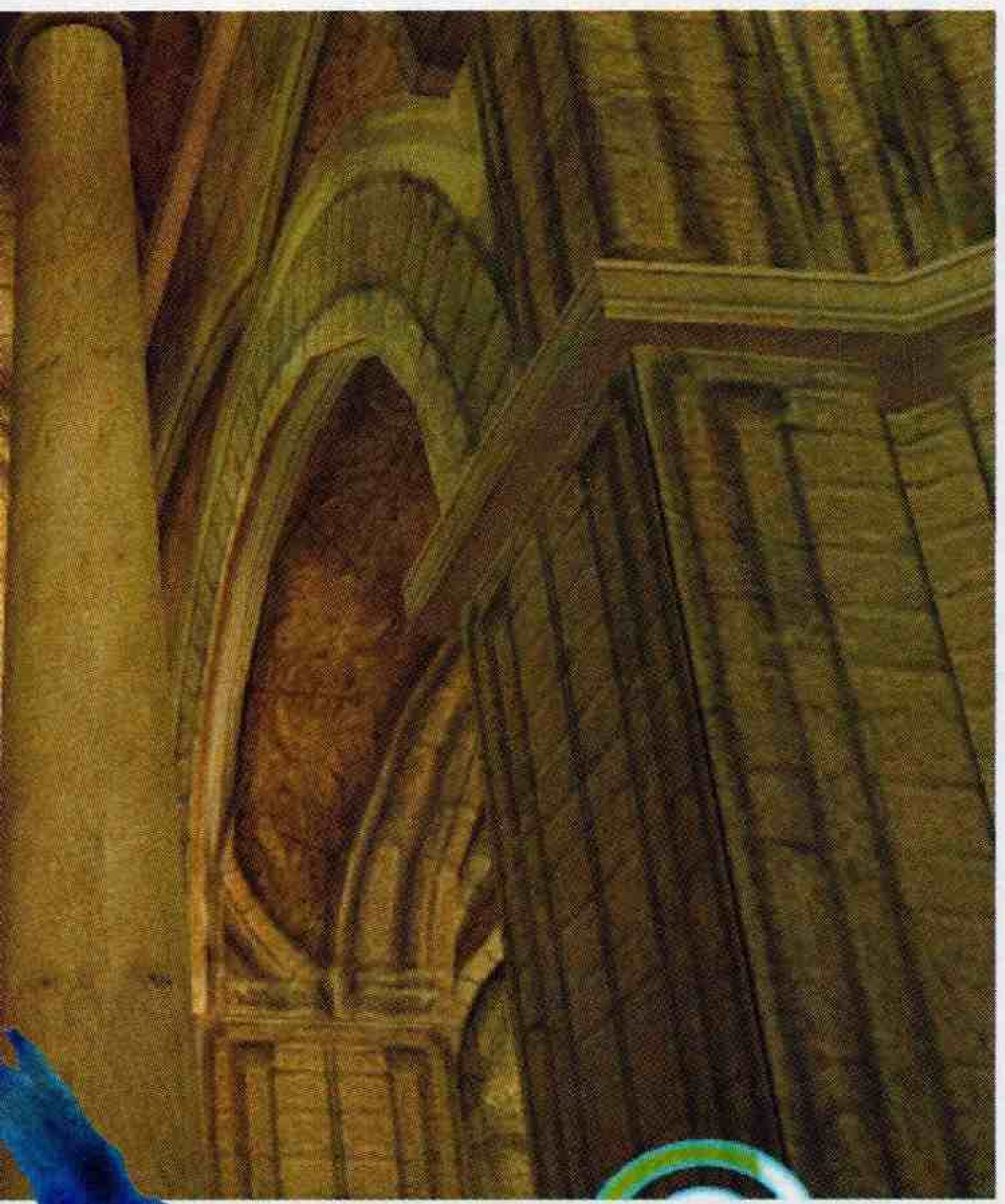
CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

SIMSVILLE

A metà strada tra *Sim City* e *The Sims*. Come sbagliare?
PAG. 36

TOCA RACE DRIVER

Il mondo delle corse adesso ha un'anima. E di gran classe...
PAG. 37



SIMULATORE DI CALCIO

APPUNTAMENTO CON IL GRANDE CALCIO

Con *FIFA 2002* torna il calcio spettacolo.

L'ottima miscela di ombre e riflessi rende i volti dei giocatori incredibilmente verosimili.

Chiuso l'effimero calcio d'estate, anche su PC è ormai tempo di tornare alle partite che contano. Rintanati nel loro ritiro canadese, gli sviluppatori di EA Sports stanno definendo gli ultimi ritocchi al simulatore di calcio che, presumibilmente, ci accompagnerà fino ai prossimi Mondiali. *FIFA 2002* offre, infatti, oltre alla riproduzione aggiornatissima di 16 campionati nazionali, anche la possibilità di partecipare alle fasi di qualificazione dei Campionati del Mondo. A calcare i campi di *FIFA 2002* saranno più di 500 squadre, incluse 175 rappresentative nazionali.

A destare particolare curiosità nel nuovo capitolo della saga di *FIFA*, è il nuovo sistema di passaggi che, a detta degli sviluppatori, sarà particolarmente flessibile e aperto. Assist aerei, lanci in profondità e scambi uno-due assumeranno un ruolo sempre più importante nelle azioni di gioco. Quest'aria di rinnovamento dovrebbe investire anche il sistema di contrasto e di arbitraggio: secondo il tempismo e l'angolo con cui entreremo in scivolata sugli stinchi degli avversari, l'operato dell'arbitro sarà più o meno severo.

Un allenatore virtuale detto "Cyber Coach" interverrà, poi, durante la partita, suggerendo sullo schermo alcuni utili consigli come, per esempio, opportune sostituzioni o astute modifiche tattiche.

Per quanto riguarda l'aspetto estetico, sembra che il cammino verso il fotorealismo di *FIFA* proceda a ritmo sempre più sostenuto. In attesa del calcio d'inizio (previsto per novembre), non c'è dunque niente di meglio che gustarsi queste prime succulente immagini di *FIFA 2002*.

■ ***FIFA 2002*** **dovrebbe approdare nei negozi il mese prossimo.**

GIOCO D'AZIONE STRATEGICO MULTIGIOCATORE

TERRORISTI NEL MIRINO

I corpi speciali irrompono nel genere degli sparatutto in soggettiva.

C'è chi, negli scontri a fuoco virtuali, ama il fragore di bombe e raffiche di mitra, e chi invece ne apprezza i risvolti tattici. Per quest'ultima categoria di utenti è in arrivo *Global Ops*, un gioco d'azione in soggettiva, che si rivolge principalmente agli appassionati dei conflitti a fuoco in multiplayer. Per offrire al giocatore un'ampia scelta, Electronic Arts intende riprodurre nel gioco venticinque diversi gruppi armati, ognuno dei quali riconducibile a organizzazioni realmente esistenti, come quelle di guerriglieri, terroristi, forze speciali o di pace.

I soldati, appartenenti ai vari gruppi, potranno poi rivestire sei diversi ruoli tra cui, giusto per citarne alcuni, quello di artigliere, medico o cecchino.

Global Ops sarà principalmente dedicato alle partite multigiocatore anche se, di fatto, sarà sempre possibile scontrarsi contro avversari gestiti dal computer. Le ambientazioni non saranno, dunque, progettate per dar vita a un'avventura lineare, bensì per ospitare lo scontro di due o più fazioni. I combattimenti avranno luogo su dieci diversi territori "caldi", come la Cina meridionale, lo Sri Lanka o il Libano. Da segnalare, infine, che i giocatori verranno condotti nell'arena di combattimento via elicottero, mezzo cingolato o paracadute.

■ ***Global Ops*** **non uscirà prima dell'anno prossimo.**

La guerriglia urbana è in grado di mettere in seria difficoltà anche i corpi speciali meglio addestrati.

PILLOLE

LEGIONARI A RAPPORTO!
L'antica Roma farà da teatro alle missioni di *Legion*, un nuovo gioco strategico previsto per l'estate 2002. Le premesse sembrano essere buone, anche se i tempi sono ancora prematuri per qualsiasi giudizio. A occuparsi dello sviluppo è quella promettente Slitherine Software, che in passato si è messa in luce creando numerose espansioni di *Red Alert*.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE
Sulla scia del successo cinematografico ottenuto dal film "A.I." di Steven Spielberg, è in arrivo su PC un nuovo rompicapo targato Microsoft. *A.I. Puzzler* avrà l'onore di essere sviluppato

da Alexey Pajitnov, nientemeno che ideatore del miglior rompicapo di tutti i tempi: *Tetris*. L'obiettivo principale del gioco sarà quello di ricostruire alcune immagini tratte dal film di Spielberg.

LARA CROFT AL LUNA PARK
Il successo di *Tomb Raider* sembra inarrestabile. Il parco divertimenti Paramount's Kings Island di Cincinnati (Ohio) ha addirittura dedicato alle avventure (o alle curve?) della bella Lara Croft una spettacolare attrazione. Nel frattempo,

GESTIONALE

VITA DI QUARTIERE

Una città da fare prosperare, strada per strada.

Dopo gli enormi successi ottenuti prima con *Sim City* e, successivamente, con *The Sims*, Electronic Arts tenta il colpaccio, sviluppando un videogioco che si pone nell'esatta via di mezzo. *SimsVille* non riproduce, infatti, dinamiche sociali su vasta scala come *Sim City*, ma nemmeno si occupa esclusivamente della vita privata del singolo cittadino, come invece faceva *The Sims*. Stando alle indiscrezioni che siamo riusciti a strappare agli sviluppatori, con *SimsVille* dovremo far uscire dalle loro case i "sims" (gli abitanti di *Sim City*), e sostenere lo sviluppo della piccola comunità di quartiere che andranno a formare.
Giusto per intenderci meglio, se con *Sim City* la scelta in fase costruttiva era limitata a designare le aree commerciali, residenziali e industriali, con *SimsVille* saremo in grado di spingerci oltre, decidendo se erigere una boutique, un pub o un ristorante. Attuando simili scelte, non solo andremo a soddisfare i bisogni dei cittadini, ma finiremo col delineare le sorti dell'area urbana. Basterà, infatti, prendere una piega sbagliata e la nostra ridente ed elegante cittadina potrebbe diventare un lurido sobborgo, frequentato da teppisti e delinquenti. Proprio come nella realtà, gli abitanti saranno motivati a trovare un lavoro per acquistare i beni di consumo necessari a condurre una piacevole esistenza, mentre i commercianti saranno costretti ad assumere impiegati per vendere le loro merci. Insomma, trovando il giusto equilibrio tra queste due facce della stessa medaglia, renderemo felici i nostri abitanti e, nel contempo, garantiremo un futuro alla comunità.

■ Il quartiere di *SimsVille* inizierà a popolarsi nel Febbraio 2002.

***SimsVille* ricorrerà alla terza dimensione, per offrire al giocatore la massima libertà d'osservazione.**

QUAKE SI FA IN QUATTRO

Lieta notizia per gli amanti degli sparatutto in soggettiva: id Software ha annunciato di aver affidato a Raven Software lo sviluppo di *Quake IV*, mettendo a disposizione il sistema grafico di *Doom III*. Ricordiamo che non è la prima volta che id delega a terze parti lo sviluppo dei propri giochi. Il seguito di *Wolfenstein 3D*, per esempio, è stato affidato a Gray Matter, mentre la stessa Raven aveva già utilizzato in passato il sistema grafico di *Doom* per dare alla luce *Heretic* e *Hexen*. Lo sviluppo di *Quake IV* richiederà tempo, e difficilmente potremo giocarci prima del Natale 2002.

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

SPARATORIE METROPOLITANE

I più malfamati quartieri di periferia non sono mai stati così belli.

New World Order è un promettente sparatutto in soggettiva, che si focalizza principalmente sul gioco di squadra. Verremo proiettati, infatti, sia nella modalità a singolo giocatore, sia in quella multiplayer, all'interno di addestratissime squadre d'intervento, impegnate in scenari metropolitani particolarmente degradati. Pur nel loro aspetto decadente, le ambientazioni vanteranno una minuziosa cura dei dettagli e un elevato dettaglio grafico. Tutto merito del nuovo sistema grafico DVA che, inizialmente, era stato sviluppato per *Decay*, un altro sparatutto in prima persona successivamente, cancellato. In *New World Order* ci attenderà un arsenale realistico, che spazierà dalle pistole Glock17 ai mitragliatori da combattimento come il Kalashnikov AK47, e l'introduzione di diversi fattori realistici, come l'affaticamento dei soldati o il caricamento manuale delle armi, contribuiranno a rendere verosimile l'intera azione di gioco. Quest'ultima dovrebbe garantire sia incursioni silenziose, sia sparatorie da Far West. Null'altro è al momento dato sapere ma, a quanto pare, le premesse sembrano essere più che sufficienti per riporre in *New World Order* grosse aspettative.

■ Lo sviluppo di *New World Order* è giunto a metà, e il gioco potrebbe essere ultimato a marzo del 2002.

Ambientazioni cupe e tenebrose per *New World Order*, ma realizzate in maniera splendida.

SIMULATORE DI GUIDA

ROMBINO I MOTORI!

Codemasters sulla griglia di partenza con un nuovo gioco di corse.

Per ravvivare la gloriosa, ma ormai vecchiotta, serie di *TOCA*, gli sviluppatori di Codemasters hanno ben pensato di condire la solita simulazione di corse automobilistiche con elementi narrativi, vetture esageratamente sportive e piloti a dir poco folcloristici. Il risultato ottenuto da un simile cocktail è *TOCA Race Driver,* un gioco di corse molto promettente, che si propone di portare su PC, oltre a una simulazione tecnicamente valida, anche lo spirito competitivo che in gara anima il comportamento dei piloti più emotivi. *TOCA Race Driver* pone il giocatore nei panni del promettente pilota Ryan McKane. Seguiremo, dunque, passo per passo la lunga carriera di Ryan, portandolo dal ruolo di semplice collaudatore, a quello di potenziale campione del mondo. Parallelamente alle gare, le vicende dei singolari personaggi che ruotano intorno a Ryan, come la ricca famiglia, o i colleghi di scuderia, daranno vita a una storia ricca e coinvolgente.
Trama a parte, *TOCA Race Driver* offrirà anche un sistema di danni accurato, circuiti reali e vetture da favola. Ecco spiegate, dunque, le indiscrezioni trapelate tempo fa, che vedevano Codemasters collezionare diritti d'immagine delle più importanti serie automobilistiche tra cui il DTM e il campionato australiano V8 SuperCar.

■ ***TOCA Race Driver* rimarrà fermo ai box fino al 2002.**

PUBBLICITÀ DAL MONDO

Puntuale come ogni mese, approda sulle pagine di GMC una delle più divertenti e originali campagne pubblicitarie dedicate al mondo dei videogiochi. Questa volta, è il turno di *Gangster 2* a cui Eidos ha dedicato, sulle riviste straniere, uno spot ironicamente macabro. Più o meno recita così: "Ogni famiglia ha qualche scheletro nell'armadio".

SIMULAZIONE MOTOCICLISTICA

CENTAURI TUTTOFARE

Tutte le discipline motociclistiche sintetizzate in un unico videogioco.

Moto Racer 3 è un progetto ambizioso che Electronic Arts ha in serbo per tutti gli amanti delle due ruote. Questa simulazione motociclistica non si accontenta, infatti, di riprodurre una sola disciplina agonistica, ma intende spaziare dall'asfalto rovente delle corse su strada, al fango delle piste da motocross. L'ampia scelta di modalità lasciata al giocatore non ha davvero precedenti. Con *Moto Racer 3* potremo inizialmente gareggiare sull'asfalto delle piste o di trafficate strade urbane, per poi prendere parte a sfide di Motocross, Supercross e Trial o, ancora, esibirci in spettacolari evoluzioni fini a sé stesse. *Moto Racer 3* si preannuncia, dunque, come una simulazione motociclistica "globale". Le ambientazioni saranno l'esatta riproduzione di luoghi realmente esistenti. In sella alla nostra moto, potremo così percorrere il noto circuito di Suzuka, esibirci nello Stade de France, o scorrazzare nel traffico urbano di Parigi. L'impatto grafico di *Moto Racer 3* si preannuncia strepitoso. Gli sviluppatori di Delphine Software hanno rivolto, inoltre, particolare attenzione alla modalità multigiocatore, consentendo a ben otto partecipanti di sfidarsi contemporaneamente su rete locale o Via Internet.

Chi ha mai detto che districarsi nel traffico metropolitano sia noioso?

■ **Salvo imprevisti, *Moto Racer 3* dovrebbe essere disponibile entro quest'autunno.**

PILLOLE

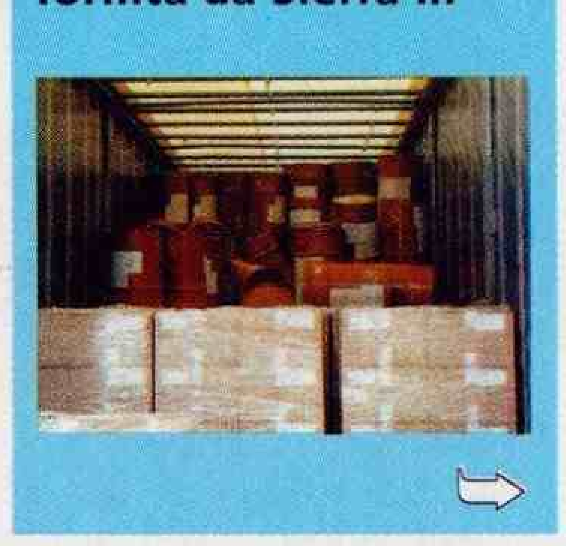
trapelano già le prime voci sul secondo lungometraggio cinematografico dedicato a *Tomb Raider*. L'uscita del film è prevista per l'estate 2002 (in America) e, ancora una volta, a vestire i panni di Lara troveremo Angelina Jolie.

MAX PAYNE DIVENTA UN FILM
Un altro personaggio dei videogiochi si prepara a fare il suo esordio a Hollywood.

Collision Entertainment, infatti, si è recentemente aggiudicata i diritti per portare le avventure di *Max Payne* al cinema e in televisione.

IL GIOCO DEGLI ANELLI
Ci sono videogiochi che diventano lungometraggi e film, come "Il Signore degli Anelli", destinati ad approdare a breve sui nostri computer. Electronic Arts ha in mente di rinverdire i fasti videoludici dell'opera letteraria (presto sui grandi schermi) di Tolkien.

RITARDO GIUSTIFICATO
Di scuse ne abbiamo sentite di tutti i tipi, ma la motivazione fornita da Sierra in



PILLOLE

occasione dei ritardi nella consegna di alcune copie di *Arcanum*, non ha davvero precedenti! Il carico contenente i videogiochi, infatti, è stato imprudentemente affiancato a numerosi barili di scorie tossiche. Per evitare improbabili, ma pericolose, contaminazioni, si è così preferito buttar via, seppur a malincuore, le copie di *Arcanum* a rischio, per poi ristamparle nuovamente.

UNREAL IN SALA DI REGIA
Per studiare le inquadrature da impiegare nel suo prossimo film "A.I", Steven Spielberg si è servito di *Unreal Tournament*. Il sistema grafico di questo sparatutto, infatti, ha permesso di visualizzare in

tempo reale un'anteprima delle ambientazioni virtuali ricreate nella pellicola. Il noto regista ha così potuto sperimentare le diverse scene di "A.I" sul suo computer portatile, senza andare a scomodare un'intera troupe.

GRANDIA II SU COMPUTER
Da Ubi Soft iniziano a trapelare le prime voci riguardo a una possibile versione per computer del popolare gioco di ruolo *Grandia II*. Inizialmente destinato esclusivamente alle console Dreamcast, questo GdR promette oltre 40 ore di gioco. La versione per PC farà il suo esordio entro la fine dell'anno.

GIOCO D'AZIONE STRATEGICO

CHIAMATA ALLE ARMI

I corpi speciali di Tom Clancy vanno in guerra.

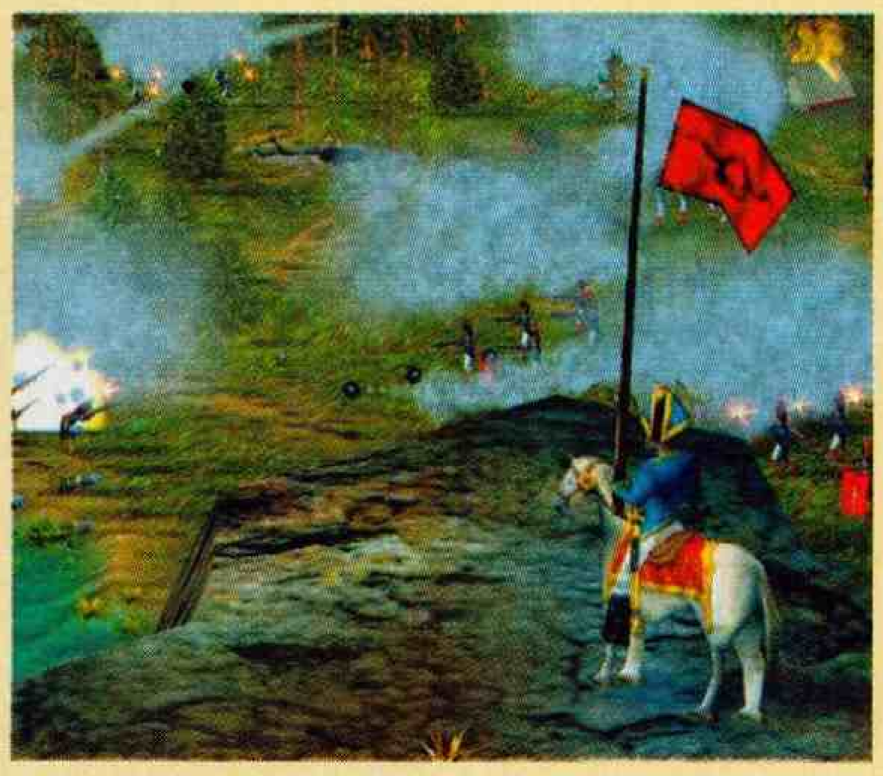
Tom Clancy volta pagina e, dopo aver mietuto successi d'ogni genere con *Rainbow Six*, si appresta ad avviare una nuova serie di videogiochi dedicata ai corpi speciali. Gli sviluppatori di Red Storm Entertainment, infatti, sono al lavoro su *Ghost Recon*, uno strategico in prima persona che ci permetterà di entrare a far parte di uno dei più esclusivi corpi speciali. A differenza di *Rainbow Six*, in cui il giocatore veniva impiegato in operazioni antiterrorismo, *Ghost Recon* ci porrà dinanzi a obiettivi e contesti prettamente militari. Le missioni, inoltre, si svilupperanno principalmente all'aperto e andranno a interessare aree molto vaste.
Le animazioni dei personaggi dovrebbero essere di prima categoria, considerando che gli sviluppatori hanno "catturato", da soldati in carne ed ossa, oltre seicento movenze caratteristiche (per intenderci molte di più di quelle viste in *Operation Flashpoint*). Altrettanto curata sarà, poi, la definizione grafica dei militari, per ognuno dei quali verranno scomodati circa 1200 poligoni. Curiosa è anche la trovata di fare evolvere le potenzialità dei propri soldati (come resistenza fisica, abilità con le armi, capacità di mimetizzazione e di leadership), quasi come in un gioco di ruolo.

■ _Ghost Recon_ era inizialmente previsto per dicembre, ma ci sono buone possibilità di vederlo finito anche prima.

I corpi speciali di *Ghost Recon* contempleranno i più avveniristici strumenti militari.

EMPIRE EARTH INIZIA ONLINE

È iniziata la "prova" online di *Empire Earth*, il promettente gioco di strategia che definire "mondiale" è, a dir poco, riduttivo. Viste le novità che il titolo sembra contenere, e di cui abbiamo parlato nel numero di giugno, sarebbe più giusto dire che dopo aver creato *Age of Empires*, Rick Goodman (il capo programmatore) riscrive la Storia daccapo.



SIMULAZIONE DI GUIDA

SCAMPAGNATE NEL DESERTO

Fuggiamo dal traffico metropolitano con Master Rallye.

Originariamente conosciuta con il titolo *Parigi-Pechino*, è ormai prossima alla pubblicazione *Master Rallye*, una simulazione di guida dedicata alle competizioni automobilistiche più estreme. Ci stiamo riferendo, infatti, a quelle interminabili gare che, solitamente, si tengono nel deserto o in aree particolarmente accidentate.
A differenza di altre sfide automobilistiche, il fine ultimo dei partecipanti di queste vere e proprie maratone è di riuscire a raggiungere il traguardo, se poi si sale sul gradino piu alto del podio, tanto di guadagnato! In *Master Rallye* dunque, non vince chi va più forte, ma chi riesce a trovare la strada migliore e gestire al meglio sia il deterioramento della vettura, sia il consumo del carburante.
Il gioco riproduce oltre 400 chilometri di percorsi sterrati, che si snodano attraverso quarantadue paesaggi diversi. Le ambientazioni sono state realizzate sulla base di rilievi topografici reali e seguendo le indicazioni di René Metge, vincitore per ben tre volte della Parigi-Dakar. Il giocatore è lasciato libero di seguire la rotta che crede più opportuna, uscendo dal tracciato e cercando convenienti scorciatoie. Certo, il rischio di perdersi esiste, ma probabilmente il fascino delle competizioni riprodotte da *Master Rallye* risiede proprio in questo.

■ Gli sviluppatori di Microids ci hanno assicurato che _Master Rallye_ sarà pronto per la fine d'ottobre.

Ogni singola ruota reagirà indipendentemente alle sollecitazioni del terreno.

Beyond the Game
To lead the development of the digital entertainment culture
by promoting harmony of humankind through e-sports
and its embodiment in the "Cyber Olympics"
POWERED BY
.net
LEADER
SAMSUNG
ELECTRONICS
THE 1st WORLD CYBER GAMES:
Olimpiadi
NGI ITALIAN PRELIMINARY
Partecipa alle selezioni OnLine e alle finalissime a SMAU.
Conquista un posto nella 1° Nazionale Italiana di NetGamers...
Potrai incontrare le Nazionali di altri 30 Paesi a
Seul. Montepremi di $300,000.
Vieni a trovarci al Pad. 26 di SMAU per la finale!
PRELIMINARI ONLINE: Iscirizioni aperte da metà settembre
CAMPO DI GIOCO: Server di NGI e SMAU - Milano 18/22 Ottobre 2001 con 90 PC in rete a disposizione
FINALE MONDIALE: Seul, Korea presso COEX (Convention and Exhibition Center) 5/9 Dicembre 2001
DISCIPLINE DI GIOCO: Age of Empire II - Counter-strike – FIFA - Half-life e Quake 3 Arena
PARTECIPANTI: 3584 posti disponibili
SMTM
WORLD CYBER GAMES
NGI
the e.sport Xperience
SMTM
TUTTI I MARCHI E NOMI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

FAI TRIS CON GMC!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

CREATIVE®

GIOCHI per Il Mio Computer e Creative Labs si sono alleate per il concorso che potrà far vincere ai nostri lettori spettacolari premi e miriadi di gadget!
Partecipare è semplicissimo: tra settembre e Natale, troveremo in ogni numero di GMC una coccarda come quella che vediamo in questa stessa pagina. Se perdiamo un numero (non dovrebbe succedere!) non abbiamo di che temere, dato che il concorso durerà cinque mesi, ma avremo bisogno solo di tre coccarde! Ritagliamo la cartolina, e incolliamo su di essa questa coccarda. Il prossimo mese e quello successivo, facciamo lo stesso e completiamo la cartolina. Mettiamola in una busta indirizzata a:

Fai Tris con GMC!
Giochi per il Mio Computer
Via Asiago, 45
20128 Milano

e aspettiamo fiduciosi. Tra tutte le cartoline spedite entro il 31 dicembre 2001 (farà fede il timbro postale), verranno estratte, al cospetto di un ufficiale della Finanza, quelle vincenti. In bocca al lupo con GMC!

Ecco la coccarda di questo mese! Tagliamola e incolliamola sulla nostra tessera!

I MEGAPREMI!

Concorso "Fai TRIS con GMC!"

Ecco i meravigliosi premi che potremo vincere grazie a GMC e Creative Labs:

Primo Premio
Una fantastica scheda grafica dell'ultima generazione

Secondo Premio
Una scheda audio con possibilità di decodifica Dolby Digital

Terzo Premio
Una scheda 3D di livello medio

Quarto Premio
Un sistema di altoparlanti 5.1.

Quinto Premio
Una scheda audio di livello medio

Sesto Premio
Un sistema di altoparlanti a quattro canali

Settimo premio
WebCam-Fotocamera digitale

Ottavo premio
WebCam normale

I premi di consolazione
20 gadget firmati Creative Labs

Aut. Min. Rich.

Spediamo le nostre risposte a: GMC Concorso "Fai Tris con GMC" Giochi per il Mio Computer - via Asiago 45 - 20128 Milano.

Compiliamo questa cartolina in maniera leggibile in ogni sua parte e incolliamo tre coccarde di GMC, che troveremo in questo e nei prossimi tre numeri di GMC. I dati sono importantissimi, perché ci aiuteranno a scegliere i giochi che regaleremo con GMC nel 2002!

Nome ....
Cognome .... Età ....
Via .... N° ....
CAP .... Località ....
Prov. .... Telefono ....
Email ....
Professione ....

Genere di videogioco preferito ....
Processore ....
Scheda grafica ....
Quanti numeri di GMC compri in un anno? ....
Assenso al trattamento dei dati SI NO

Facsimile Facsimile Facsimile

In conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali, le comunichiamo che i dati personali che vorrà comunicarci sono raccolti per la partecipazione al concorso "Fai tris con GMC", per scopi statistici e per ricevere offerte promozionali vantaggiose da parte di Future Media Italy. I dati saranno elaborati elettronicamente. Lei ha la possibilità di accedere liberamente ai suoi dati personali per aggiornarli, modificarli e integrarli, scrivendo all'attenzione del Responsabile Dati della società Future Media Italy, SPA.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1. I dipendenti di Future Media Italy e di Creative Labs, e i loro parenti non possono partecipare al concorso.

2. I tagliandi ritagliati e corredati dalle tre coccarde di GMC devono essere spediti entro e non oltre il 31 dicembre 2001.
Farà fede il timbro postale.

3. L'estrazione delle cartoline vincenti avverrà alla presenza di un ufficiale della Finanza.

...F4 "a flat to play"
è la tua ancora di salvezza!
no lag
f4
a flat to play!!
http://www.ngi.it/f4
La chiave di accesso al divertimento è **F4 "a flat to play!!".**
F4 è un accesso ad internet ad alta qualità. Nato da un progetto per fornire la migliore connessione possibile all'utente più esigente della rete: il **NetGamer**. Il sistema prevede l'utilizzo di un numero verde senza scatto alla risposta che ti collegherà direttamente ai **server di gioco di NGI** e al più veloce **internet backbone europeo**.
La rivoluzionaria struttura di F4 garantisce una "corsia preferenziale" per gli utenti più esigenti consentendoti di lavorare in rete senza rallentamenti. Grazie alla tecnologia AUP inoltre (completamente sviluppata da NGI secondo le indicazioni dei nostri utenti) viene favorito un corretto turnover degli abbonati dando la possibilità di connettersi per il maggior numero di ore possibile.
Ma F4 è molto di più: compreso nel canone sia annuale che trimestrale, c'è un abbonamento internet ISDN di altissima qualità a 64 e 128 Kbps, che sfrutta le connessioni internazionali di **I.NET** Inoltre, per la prima volta in Europa vengono applicate avanzate tecniche di compressione dei dati per un notevole aumento delle performance (con una diminuzione del ping fino al 40%). Per finire infine, F4 significa: rapporto modem/utente di 1:4 (il più basso di tutte le flat offerte oggi sul mercato), applicazione della tecnologia AUP, la possibilità di sfruttare una linea analogica come back-up, casella di posta elettronica con spazio illimitato e l'accesso al news server **news.ngi.it**
NGI
the e.sport Xperience
contattaci subito!
e-mail: **f4@ngi.it**
F4 64K
F4 128K
F4 ricaricabile
F4 linea dedicata
F4 analogico
www.ngi.it - e-mail: staff@ngi.it

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

La classifica di GMC, in collaborazione con il periodico Trade Interactive Multimedia

TIM TRADE INTERACTIVE MULTIMEDIA

1 - Max Payne (Take 2)	SET 01, 9
2 - Half-Life Blue Shift (Sierra)	LUG 01, 6
3 - Diablo II: Lord Of Destruction (Sierra)	AGO 01, 8
4 - Operation Flashpoint (Codemasters)	AGO 01, 9
5 - Black & White (EA)	APR 01, 9
6 - Alone in the Dark 4 (Infogrames)	LUG 01, 7
7 - Baldur's Gate 2 Throne of Bhaal (Virgin)	SET 01, 8
8 - Age Of Empires 2 (Microsoft)	DIC 99, 9
9 - Myst III (Ubi Soft)	SET 01, 8
10 - Baldur's Gate 2 (Virgin)	NOV 00, 9
11 - Tropico (Take 2)	LUG 01, 8
12 - Z Steel Soldiers (Virgin)	LUG 01, 7
13 - Train Simulator (Microsoft)	LUG 01, 7
14 - I-War 2 Edge of Chaos (Infogrames)	LUG 01, 8
15 - Emperor: Battle For Dune (EA)	GIU 01, 8
16 - Shogun Total War: The Mongol Invasion (EA)	AGO 01, 7
17 - Ralph Il Lupo All'Attacco (Infogrames)	SET 01, 8
18 - PC Calcio 2001 (Dynamic Multimedia)	MAR 01, 7
19 - The House of the Dead 2 (Sega/Empire)	SET 01, 7
20 - Serious Sam: The First Encounter (Take 2/GOD)	MAG 01, 9

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

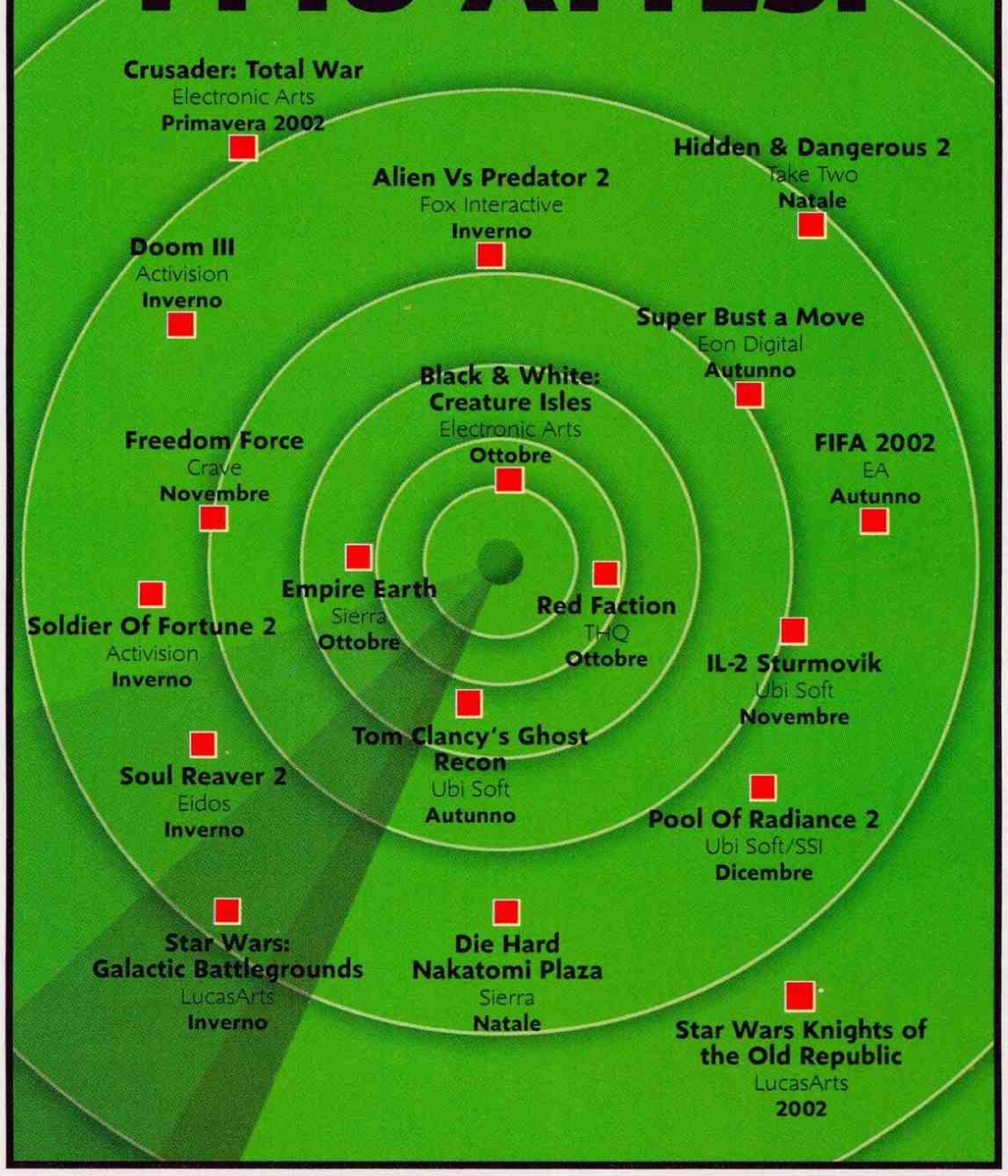
STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. Diablo II: Lord Of Destruction	1. Max Payne
2. The Sims	2. Operation Flashpoint
3. The Sims: House Party	3. The Sims: House Party
4. Diablo II	4. Microsoft Train Simulator
5. RollerCoaster Tycoon	5. Half-Life: Generation

Daily RADAR .it

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.dailyradar.it!

I PIÙ ATTESI



GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

MAX PAYNE
(Set 01, 9)

Un gioco che farà storia. Una mirabile sintesi di azione e sparatutto, che porta sugli schermi dei nostri computer le tecniche e i ritmi dei più acclamati successi cinematografici, come "Matrix". Un susseguirsi di colpi di scena e trovate brillanti lungo trenta livelli.

UEFA CHALLENGE
(Giu 01, 8)

Finalmente un degno sfidante al trono di *FIFA*, che oppone, alla classica impostazione della Electronic Arts, la filosofia della libertà di gioco assoluta. A una concezione finalmente innovativa, *UEFA* accosta le statistiche aggiornate all'ultimo calcio mercato e tantissime competizioni da disputare.

F1 RACING CHAMPIONSHIP
(Apr 01, 9)

Il campionato di Formula 1 impazza e la voglia di rivivere le gesta dei campioni vuole essere accontentata. Non possiamo perdere, quindi, questo gioiello della guida simulata. Grafica splendida e una giocabilità in grado di soddisfare tanto i veterani del genere, quanto i piloti novellini.

OPERATION FLASHPOINT
(Ago 01, 9)

Strategia e azione si incarnano nel titolo più evoluto che possiamo giocate di questi tempi. Mentre la crisi internazionale incombe, i soldati sul campo sono l'ago della bilancia per risolvere la situazione. Tante missioni, realismo ai massimi livelli e la possibilità di pilotare mezzi in prima persona.

ANACHRONOX
(Ago 01, 8)

Un gioco di ruolo dall'ambientazione fantascientifica, in cui non mancano elementi tipicamente avventurosi. La trama è intricata e lascia grande libertà di movimento, spaziando tra pianeti e misteri di natura aliena. Un titolo con le carte in regola per concorrere con mostri sacri come *Final Fantasy*.

BLACK & WHITE
(Apr 01, 9)

Il genio di Peter Molyneux, uno dei mostri sacri del panorama videoludico, ha finalmente partorito il titolo destinato a rivoluzionare il nostro hobby preferito. Dovremo affrontare dilemmi morali e insidie di proporzioni "divine", poiché vestiremo i panni di una vera entità superiore.

I-WAR 2 EDGE OF CHAOS
(Ago 01, 8)

È il momento degli eroi, nella galassia di *I-War*. In questo simulatore spaziale potremo darci alla pirateria, aprire nuove vie commerciali e, soprattutto, dare la caccia fino alle più lontane nebulose all'uomo che ha ucciso nostro padre. Epico e spettacolare, per chi ama combattere tra le stelle.

MYST III
(Set 01, 8)

Questo terzo capitolo riapre le porte al fantastico mondo che ha incantato più di un giocatore, con i suoi panorami mozzafiato e i machiavellici indovinelli di cui è costellato. Il grande mistero sulla natura di questo titolo non troverà soluzione, ma poco importa, di fronte a tanta bellezza.

RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO
(Set 01, 8)

Chi non ha sognato di farsi lanciare verso la propria preda da una fionda gigante targata ACME? Finalmente è possibile, grazie alle strampalate disavventure di Ralph, alle prese con un gregge di pecore tutt'altro che indifese. Un titolo pieno di rompicapi per tutta la famiglia.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono lenti e, a volte, non arrivano.

ANNO 1503: THE NEW WORLD
(Sunflowers)

I sogni di gloria degli imperatori da computer dovranno aspettare ancora un po', prima di concretizzarsi nelle gloriose imprese di *Anno 1503*. Gli sviluppatori hanno annunciato, infatti, di aver bisogno di più tempo per raggiungere gli standard qualitativi che dovranno caratterizzare il titolo. Non aspettiamo *The New World* prima della primavera 2002.

STAR TREK BORG ASSIMILATOR
(Activision)

L'inarrestabile avanzata dei terribili Borg di "Star Trek" ha subito una definitiva battuta d'arresto. Non certo a causa di qualche nuova arma della Federazione, ma per la ben più tangibile decisione di casa Activision, che ha cancellato l'uscita del gioco a loro dedicato. Gli appassionati, che non vedevano l'ora di vestire le tute biomeccaniche degli implacabili assimilatori di mondi, si mettano il cuore in pace: la campagna con i suoi dodici livelli non verà più la luce. Lamentarsi è inutile.

GIOCHIAMO IN RETE
NETNEWS

L'ENNESIMA DIMOSTRAZIONE DI COME LA FANTASIA POSSA SUPERARE I LIMITI DI QUALSIASI SISTEMA GRAFICO.

Il mondo dei videogiochi è in continuo subbuglio, diviso tra giocatori che proclamano questo o quello come il miglior sistema grafico per uno sparatutto. L'unico punto di accordo è costituito dal fatto che, senza dubbio, quello di *Half-Life* è il meglio sfruttato dai tanti creatori di Mod. Ne abbiamo visti di tutti i colori, dai giochi di guida, alle simulazioni realistiche di guerriglia. L'ultima novità riguarda questo simpaticissimo *Worms – Half-Life*, che, come chiaramente lascia intuire il titolo, permette di cimentarsi con il mitico *Worms* dei Team 17, o meglio, con un gioco basato sullo stesso concetto e sui medesimi personaggi, ma con il sistema grafico di *Half-Life*. Ogni partecipante controlla un solo "verme", e si gioca divisi in due squadre. Lo schema rimane a turni, quindi, tutte le squadre dispongono di un determinato lasso di tempo nel quale posizionare i loro uomini e sparare. Una volta che un personaggio ha fatto fuoco, non può più muoversi. Vince la squadra che, per prima, arriva a eliminare 10 avversari. È interessante come la morte di un personaggio non implichi che questi debba aspettare la partita successiva per giocare, il respawn (l'atto di ricomparire sul campo di gioco) è immediato, anche se, ovviamente, sarà necessario attendere il proprio turno per prendere il controllo dell'alter-ego virtuale. Se l'idea di provare questa nuova trovata ci intriga corriamo all'indirizzo: www.servergamers.com/wormshl/english/index.php3

Ci troveremo a giocare in tantissime ambientazioni diverse.

Il Mod ispirato a *Worms* si prospetta molto colorato e divertente.

DAILY RADAR

www.dailyradar.it

Il magazine online curato dallo stesso team di GMC possiede anche un Forum, il punto di incontro con la redazione e con altri appassionati di videogiochi: corriamo a registrarci e diciamo la nostra!

WWW.DESTINATION-GAMES.COM

TABULA RASA ELETTRONICA

Garriot ritorna, e sembra intenzionato a farlo con stile.

L'abbandono di Origin da parte di Richard Garriot (meglio conosciuto come Lord British, il papà di *Ultima*), è stato un duro colpo per molti. Fortunatamente, il suo genio creativo non ha smesso di lavorare, dando vita subito a una nuova compagnia, battezzata Destination Games. Recentemente, quest'ultima è stata acquisita dalla Coreana NCSoft, famosa per aver pubblicato *Lineage: The Blood*, un gioco di ruolo online che in Asia conta quasi 3 milioni di iscritti. La fusione fra le due società, ha permesso a Garriot di aprire una grossa filiale negli Stati Uniti, più precisamente in Texas, dove verranno installati i nuovi server per la versione USA del gioco, che nel nuovo mondo ha una base di circa 4000 utenti. Questa fase è, come dire, transitoria, visto che l'attesa è tutta concentrata sul nuovo lavoro di Garriot, che si prospetta come un gioco di ruolo online di concezione inedita, anche se attualmente le informazioni su questo potenziale capolavoro sono limitate al titolo: *Tabula Rasa*.

L'oscurità della homepage rispecchia le poche informazioni disponibili sul gioco

HTTP://WWW.DOOMWORLD.COM/FANATIC/QDOOM.HTM

RITORNO AL PASSATO

Quake torna alle radici grazie agli appassionati.

Dai tempi di *Wolfestein 3D* e *Doom*, Carmack e compagni ne hanno fatta di strada, spianando il cammino a molti appassionati che, dopo la diffusione del codice sorgente dei classici titoli id, hanno deciso di continuare da dove questi giochi erano stati lasciati. Abbiamo visto delle modifiche che permettono a *Doom* di funzionare in alta risoluzione e sfruttando le librerie OpenGL, oltre che conversioni per svariati tipi di processori e architetture. *QDoom* è una vera e propria conversione di *Quake* per il suo ormai vetusto predecessore. Sono presenti tutte le armi, così come i mostri e i livelli, e non mancano neppure gli effetti sonori e le tracce audio in formato MP3. Una trovata forse strana, ma assolutamente divertente.

***Quake* o *Doom*? A una prima occhiata è davvero difficile dirlo.**

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Ormai non ci sono più scuse – l'estate è proprio finita, anche astronomicamente, e bisogna tornare ai propri obblighi nel mondo online. In particolare, venire a comprare i miei archi e le mie armature su Europa (non posso dire dove per non fare pubblicità, ma è nella foresta vicino a Wind, su Trammel), che è qualcosa che tutti i bravi ragazzi dovrebbero fare quotidianamente. Inoltre, non dimenticate di affinare la mira e i riflessi – tra un po' usciranno i nuovi titoli della id Software, Doom 3 *e* Team Fortress 2, *non vorremo mica farci trovare impreparati, vero? Visto che le giornate si fanno sempre più corte, accendete il lumicino e scrivete all'indirizzo:*
gmc.kevorkian@futuremediaitaly.it

Ciao Kev!
Volevo solo dirti che mi diverto a leggere le lettere che ti mandano, anche se sono spesso indirizzate a Nemesis. Ci tengo a ribadire: SE AVETE DOMANDE DA PORRE SUI GIOCHI ONLINE SCRIVETE A KEVORKIAN! NON A NEMESIS!
Ciao.

Wally

Ben detto, Wally! Era ora che qualcuno prendesse le mie difese, che diamine! E voialtri, ascoltate Wally – non Claudio di Napoli qui sotto...

Carissima Nemesis (mi risparmio i soliti complimenti di routine), volevo farti alcune domande visto che ho deciso (dopo le saghe di *Baldur's Gate* e *Diablo*) di entrare nel mondo di *Ultima Online*:
1) Anche in *UO* capita, come in *Diablo* su Battle.Net, che ci siano persone che, per il puro divertimento di uccidere altri giocatori (i cosidetti Player Killer), usano trucchi che rendono impossibile difendersi?
2) Sono presenti in *Ultima Online* dei moderatori, o qualcuno che si occupi di non far diventare il mondo una baraonda?
PS: che voto avete dato su GMC a *Baldur's Gate*?

Claudio di Napoli

Blabla, "complimenti di routine", blabla. Tsk. Non meriteresti di venire dissetato alla fonte della *mia* conoscenza, visto che sei tanto amico di Nemesis, ma sono troppo buono per non risponderti (anche perché altrimenti mi decurtano lo stipendio), quindi:
1) Eccome se ci sono i PK in *Ultima Online* – si può dire che siano nati con il gioco... Però ci sono due differenze notevoli rispetto a *Diablo*. Innanzitutto, gli imbrogli in *UO* non sono assolutamente così diffusi come in *Diablo*, per varie ragioni tecniche, e quindi i PK uccidono in modo "onesto". In secondo luogo, per trovare (o essere trovato da) i PK in *Ultima* devi andare su Felucca, la faccia "oscura" del mondo, perché nella parte normale di Britannia non si possono attaccare altri giocatori se non in circostanze particolari.
2) Esistono i GM (Game Masters), che sono teoricamente addetti a controllare che tutto funzioni senza problemi – tuttavia, siccome le regole di *UO* sono estremamente vaste, i comportamenti che vengono repressi sono solo quelli di abuso di bug o di cosiddetto "grief" – cioè il rendere intenzionalmente sgradevole l'esperienza di gioco agli altri giocatori. Per cui, Britannia è *effettivamente* una baraonda, ma controllata – e soprattutto, è bello così!

Se ci sentiamo incuriositi da *La Quarta Profezia* non ci resta che rispolverare il CD dello scorso mese.

Sono un bravo ragazzo e perciò spedisco la lettera a te. Sarò comunque breve: tu che sei un esperto di MMORPG sai, per caso, se posso giocare a *La Quarta Profezia* con il mio Mr. Modem Ultralento a 33.6 Kbps, o se devo aspettare il mio compleanno per avere il 56 Kbps? A proposito, buona fortuna con gli orchi: sono un fan di giochi di ruolo fantasy e so cosa vuol dire affrontarne uno... Bye.

The lord of the flies

Ti confesso che non ho avuto il piacere di provare *La Quarta Profezia* con un modem a 33.6 ma, basandomi su esperienze precedenti, temo che non sia particolarmente soddisfacente.
In linea di massima, dovrebbe essere giocabile, ma quando il server deve inviarti tanti dati (per esempio, in caso di battaglie che coinvolgono una mezza dozzina di giocatori e una dozzina di mostri) rischi che non ce la faccia proprio.
Però, ti consiglio di giocare comunque, soprattutto se il tuo compleanno è vicino: innanzitutto, quando il personaggio è ancora giovane, dubito che ti avventurerai in zone particolarmente pericolose o affollate di mostri (per cui, anche in caso di rallentamenti, non dovresti rischiare troppo). In secondo luogo, così facendo, quando avrai il 56K ti sembrerà di viaggiare come un missile – e non inizierai subito a chiedere ai tuoi di mettere ISDN, ADSL o una connessione diretta a Internet da 64 Megabit al secondo...

VOX POPULI

http://www.freenetpages.co.uk/hp/tcworh/index.htm
Un sito dedicato a Rob Hubbard, uno dei più importanti creatori di musiche per videogiochi.

http://www.substance.tv
Cosa c'entrano gli sviluppatori GoD (Gathering of Developers) con una rivista sui DVD? Il link in questione lo spiega nel dettaglio.

http://www.maxpaynecenter.com/
Tutto quello che vogliamo sapere sui Mod per l'acclamato *Max Payne*.

http://www.snpp.com/
I Simpsons in tutti i loro dettagli, grazie ai contributi dei frequentatori del newsgroup alt.tv.simpsons.

http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/5770/harlocks.htm
Capitan Harlock è stato un idolo per molti di noi, e questo sito non può che far rivivere il mitico pirata.

HTTP://WWW.WHATISEXISTENCE.COM

UN FUTURO ALTERNATIVO E BELLICOSO

Ancora Half-Life, tra macchine senzienti, innesti bionici e scontri all'ultimo colpo.

Ispirato, almeno per quanto riguarda il titolo, a uno dei più recenti film del regista David Cronenberg, *eXistence* è ambientato in un futuro apocalittico in stile cyberpunk, dove le macchine hanno praticamente preso il potere sugli esseri umani.
Se la trama non rappresenta un elemento di grande originalità, lo stile di gioco mescola sapientemente elementi tipici della modalità a giocatore singolo con quelli del multiplayer.
Pur essendo un Mod totalmente dedicato alle partite in Rete, infatti, esiste una vera e propria trama, così come una serie di obiettivi da raggiungere, differenti per le due squadre. I giocatori guadagneranno punti sia "fraggando" senza pietà gli avversari, sia raggiungendo le mete prefissate. Un po' come accade in *Deus Ex*, inoltre, sarà possibile aumentare alcune capacità del nostro personaggio, attraverso innesti cerebrali e altre tecnologie futuristiche. Fra le funzioni che dovrebbero essere inserite nella Beta 2, in uscita a breve, spicca su tutte la possibilità di utilizzare anche delle mosse di Kung-Fu. Ogni personaggio avrà a sua disposizione ben sei colpi tipici di questa arte marziale, oltre al solito arsenale che comprende granate, fucili e l'ormai abusata possibilità di utilizzare le doppie armi (due pistole, due Uzi e così via). Insomma, un Mod che va assolutamente tenuto d'occhio.

Macchine o uomini... chi dominerà il mondo in *eXistence*?

HTTP://WWW.HUT.FI/~JTPELTO2/NETHACK.HTML

UN NUOVO VOLTO PER I CLASSICI

Una nuova interfaccia grafica per uno dei GdR più famosi della Rete.

Nethack, uno dei giochi di ruolo online più conosciuti agli utenti di Unix, continua il suo sviluppo, tanto che in agosto è stato reso pubblico l'ultimo aggiornamento, il 3.31, funzionante anche con tutte le versioni di Windows, XP e 2000 compresi. Nonostante sia esclusivamente dedicato al giocatore singolo, esiste una fitta rete di sviluppatori sparsi per il mondo, che, comunicando attraverso Internet, continuano ad aggiungere nuove funzioni, migliorandolo sotto tutti i punti di vista. Alla luce delle sue antiche origini (lo sviluppo è iniziato nel 1989), l'interfaccia originale è interamente testuale, particolare che potrebbe non essere apprezzato dagli utenti più esigenti. Anche per questa pecca, però, esiste oggi una soluzione. Falcon's Eye, infatti, è un'interfaccia grafica per *Nethack*, che oltre a includere tutte le funzioni dell'originale, aggiunge la visuale isometrica in alta risoluzione. Per di più, il sistema è in grado di calcolare le sorgenti di luce in tempo reale. A questi particolari, si aggiungono una colonna sonora in formato midi e una serie di effetti digitalizzati per enfatizzare ogni azione del gioco, che ora può essere controllato comodamente tramite il mouse e scorciatoie da tastiera. *Nethack*, insomma, sembra un gioco completamente nuovo, nonostante mantenga l'atmosfera che lo ha sempre caratterizzato.

Finalmente possiamo "vedere" *Nethack*, invece che affidarci alla nostra fantasia.

Non sarà in 3D, ma sicuramente è un passo avanti rispetto al passato.

ALL-IN-WONDER RADEON DDR

IL PERFETTO UPGRADE PER APPLICAZIONI GRAFICHE, VIDEO E TV

CONNETTI QUESTE PERIFERICHE — ALLA SCHEDA NELLA CONFEZIONE — E OTTIENI TUTTO QUESTO

TV-ON-DEMAND™
- Guarda cosa vuoi quando vuoi

GRAFICA 2D/3D RADEON DDR
- Le più veloci prestazioni grafiche 2D/3D RADEON DDR

LA MIGLIORE RIPRODUZIONE VIDEO SU PC
- Acquisizione video MPEG-2 e riproduzione DVD HV

CONNETTI A:
- Monitor PC / Schermo digitale DFP / DVI / TV
  Sistema Dolby Digital / VCR / Camcorder

www.ati.com

ULTIMA ONLINE

PER LE STRADE DI BRITANNIA

Le avventure su Britannia non finiscono mai, ma si evolvono insieme alla storia e ai personaggi che la popolano.

Per chi si avventura su Britannia da un po' di tempo, risulta evidente che vi sia stata un'evoluzione sotto molti aspetti.

Nell'ormai lontano agosto del 1998, esistevano solo 9 server, tutti americani. Per noi italiani era una scelta obbligata andare su Atlantic oppure su Chesapeake, e giocare con dei ping medi di 220/230, ma nonostante tutto era un'esperienza affascinante. Poi sono venuti i server europei e le linee ISDN, oltre al ping a 65, e finalmente la situazione è migliorata, consentendoci di raggiungere velocità ragionevoli.

In questo lasso di tempo, si è evoluta la tecnologia, ma si è anche sviluppata la trama di *UO*, tanto che ora ogni singolo server ha una sua storia, fatta dai giocatori che lo frequentano. Allo stesso modo, tutto il mondo di *Ultima* ha subito delle variazioni più o meno importanti. Inizialmente, infatti, il personaggio che dominava era il "tank mage", un mago con 100 in archery che vestiva in plate, una vera macchina da guerra. Origin pensò, allora, di introdurre una nuova abilità, battezzata meditation, che però non funzionava se chi la utilizzava vestiva corazze pesanti. Da quel momento, i maghi in plate sparirono, per lasciar posto agli stregoni arcieri, che in breve si trasformarono in negromanti spadaccini, alla luce del fatto che archery non era più micidiale come prima, e con il crescere di importanza dell'alabarda, soprattutto se abbinata al precasting nel combattimento contro altri giocatori.

Attualmente, i maghi si sono divisi in due categorie: i tamer, che si aggirano per Britannia cavalcando nightmare e con un paio di draghi al seguito, e i maghi puri. I primi sono ottimi contro i mostri, mentre i secondi vengono utilizzati negli scontri tra personaggi. Per ottenere questi tipi di classi, tutti abbiamo dovuto lavorare sulle abilità e le caratteristiche. Le modifiche introdotte hanno influenzato anche i guerrieri; qualche tempo fa c'era una categoria di combattenti detta "monkey dex", veramente micidiale nelle city war. La sua abilità principale era fencing, che abbinata alla destrezza ne faceva un personaggio velocissimo e quasi imbattibile, principalmente quando non si potevano lanciare incantesimi in città. Ora, i guerrieri che vanno per la maggiore devono avere necessariamente lumberjacking, che combinato con la mazza o l'ascia, crea una combinazione vincente.

Anche i ladri hanno avuto i loro momenti di splendore, come dimostra uno dei più famosi tagliaborse di Vesper. Si trattava di un ladro fencer quasi imbattibile, il quale prima derubava e poi, se attaccato, uccideva e spogliava il cadavere della sua vittima di turno. Un'altra professione che non esisteva agli albori di *UO* è quella del treasure hunter. All'inizio, era possibile creare questo cacciatore di tesori solo combinando tra di loro una serie di abilità già esistenti. La pratica ha avuto successo: molti giocatori ne hanno uno tra i loro personaggi e lo usano con profitto, trovando armi e armature magiche di buon livello in tutti i tesori che dissotterrano.

Queste variazioni portano inevitabilmente a interminabili discussioni tra i giocatori, visto che ogni volta che ci sono cambiamenti, è necessario mettere mano alle abilità o alle caratteristiche. Certo che, se così non fosse, alla lunga ci si stancherebbe di giocare sempre e solo in un modo. Il bello di *UO* è, appunto, la sua continua evoluzione.

Le scuole sono iniziate, le giornate non sono più così serene e calde, e si sta volentieri in casa a giocare a *Ultima*. Se volete scrivermi, ricordo che l'indirizzo è:

Red_Stain@uomail.com
CTRL B a tutti

Un raro lamavortex in azione.

INDIRIZZI UTILI

Il gruppo di discussione di *UO*: it.comp.giochi.rpg.ultimaonline
- Per iscriversi alla mailing list italiana di *UO* basta mandare un messaggio di posta in bianco a questo indirizzo uo4italy-subscribe@yahoogroups.com
- il sito del mese: all'indirizzo http://lootershall.clanpages.com, la pagina per chi fa del saccheggio un'arte.

HTTP://WWW.VIKTORIA.INFORMATIK.GU.SE/GROUPS/PLAY/PROJECTS/PIRATES/

UN NUOVO MODO DI GIOCARE ONLINE

I palmari come nuova interfaccia in giochi studiati per sfruttarne alcune caratteristiche uniche.

Gioco o realtà? Solo gli americani lo possono sapere, almeno per il momento!

Una fascia del mercato informatico che ultimamente è in costante espansione è quella relativa ai palmari, conosciuti anche come PDA. Il numero di unità vendute è davvero elevato, tanto che Nokia, in concomitanza con Play, sta lavorando a *Pirates!*, un titolo online pensato esclusivamente per i PDA capaci di interfacciarsi a una WLAN (Wireless LAN), cioè a una LAN senza fili, che trasporta i segnali attraverso onde radio. Ogni giocatore sarà il comandante di una nave, le cui coordinate nel gioco verranno indicate dalla sua posizione reale nello spazio, grazie ai sensori presenti nel palmare che farà da server al gioco. Tutte le volte che due navi si troveranno a contatto, dovranno iniziare una battaglia. Quando, invece, una nave si avvicinerà alla terraferma, il suo "capitano" potrà scegliere di attraccare ed esplorare l'isola. Il tutto dovrebbe essere reso più interessante dal fatto che esisterà una specie di "regista", che si occuperà di rendere la storia interessante e di trasformare l'esperienza in qualcosa di simile a un GdR.

LE CRONACHE DI MIR

La popolazione di Mir cresce di giorno in giorno, mentre le gilde più potenti assaltano le mura di Sabuk e le espugnano, per la prima volta, dopo una sanguinosa battaglia!

Quale è il secondo passo importante per una gilda veramente forte? Semplice: conquistare una città. Nella Provincia di Mongchon, a nord delle terre conosciute, è situata la città di Sabuk, candidata ideale per la sete di conquista delle corporazioni più influenti di Mir.

Nell'ultimo periodo, due gruppi di potere avevano conquistato il diritto ad assediare Sabuk, e così i The Holy Order e i Digital Devil sono rimasti coinvolti in una guerra tremenda. Gli Holy Order hanno battuto di poco i Digital Devil sul tempo, occupando la sala del trono. I Devil non hanno perso tempo, guidando una controffensiva brutale con l'aiuto di alcuni alleati, esponenti dei Revelation e degli Hands Of God.

Il vantaggio dei difensori era costituito dall'immenso portone d'entrata, che doveva essere abbattuto con armi e magie prima che gli assalitori avessero la possibilità di sciamare all'interno delle mura e prendere la sala del trono. Gli assediati, inoltre, si avvalevano del supporto di alcune guardie, ed erano in grado di impiegare artiglieria magica per scoraggiare il nemico e disperderlo.

I Digital Devil hanno ammassato le forze al portone tempestandolo di colpi; nel frattempo, le guardie sono state uccise, uno schieramento di maghi ha tenuto a bada le truppe assediate, mentre i taoisti del gruppo curavano i compagni senza tregua. Alla caduta del portone, la superiorità dei Devil è parsa schiacciante, e i pochi difensori radunati nella piazza sono stati spazzati in un attimo. Gli esponenti sopravvissuti degli Holy Order si sono barricati nella sala del trono, per l'estrema difesa. I Digital Devil hanno subito una battuta d'arresto, perché venivano eliminati uno alla volta tentando di passare per la porta della sala. Lo stallo è durato poco: quando sono state praticate tre brecce nel muro, gli assalitori hanno avuto facilmente ragione dei pochi Holy Order superstiti. Sabuk Wall è così passata sotto il dominio di un nuovo padrone, la gilda dei Digital Devil, ma il futuro è incerto e gilde rivali già si organizzano...

Lasciamo i campi di battaglia di Sabuk e passiamo a una lieta novella: con una sontuosa cerimonia tenutasi al palazzo di Bichon, due personalità di Mir sono convolate a giuste nozze. I matrimoni (virtuali) a Mir non sono una novità dell'ultima ora, ma l'evento è stato eccezionale perché gli sposi erano due Game Master, Mapo e Malerin. Al matrimonio hanno partecipato alcuni degli eroi più potenti e conosciuti, che non hanno esitato a flettere i muscoli in un'allegra scazzottata, un secondo dopo la cerimonia. Anzi, pare che, per vivacizzare la situazione, qualcuno abbia pensato di evocare lì per lì alcuni dei mostri più potenti sulla faccia di Mir, scatenando un putiferio assurdo che non ha risparmiato neppure l'intrepido cronista.

Un'ultima nota prima di chiudere: mai e poi mai un giocatore deve rivelare il proprio ID e la propria Password mentre si trova in gioco, perché chiunque potrebbe usare il nostro personaggio mentre siamo scollegati. Nessun Game Master farebbe una richiesta del genere, quindi diffidiamo di chiunque tenti di carpirci tale informazione.

Dopo la cerimonia, abbiamo chiesto a Mapo una dichiarazione a caldo, ma si è limitato a rispondere con un sorriso trasognato!

I Digital Devil "bussano gentilmente" alle porte di Sabuk. Sarebbe scortese lasciare sulla porta un esercito di queste dimensioni.

I MAGNIFICI 5

http://lavarand.sgi.com/
Le lampade al plasma, le Lava Lamp, hanno un certo fascino, anche dal punto di vista prettamente scientifico.

http://www.gamestudies.org/
Vogliamo sentire qualche eminente parere sulle implicazioni sociologiche dei videogiochi? Niente di più semplice.

http://www.angelfire.com/realm/56k/
Un'iniziativa per supportare i possessori dei modem a 56K? Se facciamo parte di questa categoria abbiamo trovato il sito fa per noi.

http://www.bluetooth.com
Il sito ufficiale dello standard wireless, destinato a cambiare il mondo delle comunicazioni.

http://triumphpc.com/johnlennon/index.shtml
Ci è mai venuto in mente di comunicare con John Lennon? Proviamo a parlare con la sua Intelligenza Artificiale.

CIVILIZATION III

Prepariamoci a riscrivere la storia dell'intera umanità.

Con l'avvento *di Civilization III* l'impero di Sid Meier è destinato a espandersi ulteriormente.

Il tratto inconfondibile del primo *Civilization* emerge in ogni schermata.

ISTANTANEA SU: *CIVILIZATION III*

Casa: Infogrames

Sviluppatore: Firaxis Games

Genere: Strategia a turni

Requisiti di sistema: PII 300, 32 MB di RAM

Internet: www.civ3.com

Nei Negozi: Autunno 2001

Perché aspettarlo: È l'attesissimo seguito del miglior gioco strategico a turni visto finora, e porta la firma di un genio riconosciuto quale Sid Meier.

PER toccare con mano l'ultimo capolavoro di Sid Meier abbiamo attraversato l'Oceano Atlantico. Una volta giunti a Baltimora, abbiamo avuto l'occasione, non solo di provare il tanto atteso *Civilization III*, ma anche di incontrare il genio in persona.

Il popolare sviluppatore, ora presidente e direttore creativo di Firaxis Games, non ci è sembrato affatto appagato dagli importanti successi ottenuti in passato.

La terza incarnazione dell'osannato simulatore di civiltà non si presenta, infatti, come un banale seguito, ma piuttosto come un tentativo di portare la saga di *Civilization* verso traguardi d'intrattenimento ancora più ambiziosi.

Questa propensione a una continua ricerca della perfezione è riemersa, poi, nel momento in cui *Civilization III* ha preso vita sul monitor del computer.

Come nei precedenti episodi, il giocatore sarà impegnato nello sviluppo territoriale e culturale di un'intera civiltà, partendo dagli albori della storia, per poi spingersi verso orizzonti futuristici.

L'interfaccia di gioco conserva quella stessa simbologia e astrazione grafica che, da sempre, ha consentito a *Civilization* di intrattenere gli appassionati in modo efficace e funzionale, senza perdersi in inutili fronzoli.

Certo, *Civilization III* potrà avvantaggiarsi di risoluzioni elevate e di un impatto estetico sicuramente più accattivante rispetto ai suoi predecessori, ma alla fine, sarà sempre il gioco vero è proprio a fare da padrone.

Non a caso, Sid Meier non si è lasciato condizionare da quella corsa al 3D che, ultimamente, ha costretto molti appassionati a munirsi di veri e propri computer da favola. Certo, in termini di richieste di sistema siamo ben lontani da quel misero 486 33MHz con 8 MB di RAM necessario per gustare *Civilization II*, è però altrettanto vero che il nuovo capitolo si mantiene a debita distanza dalle mostruose specifiche tecniche richieste dai più recenti titoli strategici. Per giocare a *Civilization III*, infatti, sarà sufficiente munirsi di un normale Pentium II 300 dotato di 32 MB di RAM.

SID MEIER: UN NOME, UNA GARANZIA!

Fondata nel 1996, Firaxis Games deve l'immediata proiezione tra le case di sviluppo più rinomate alla fama del suo fondatore Sid Meier. Prima di compiere questo importante passo, Sid Meier e il suo inseparabile socio Jeff Briggs (oggi presidente e amministratore) hanno lavorato insieme su numerosi progetti sviluppati dalla MicroProse (di cui Sid Meier è stato nel lontano 1982 uno dei fondatori) come *Civilization, Civilization II, Railroad Tycoon* e *Colonization*. Grazie all'inesauribile creatività di Meier, Firaxis può oggi vantare un discreto numero di videogiochi pubblicati. Tra questi citiamo *Gettysburg*, il noto *Alpha Centauri* e l'ormai prossimo *Civilization III*.

Il ricorso a risoluzioni grafiche elevate ha consentito di rappresentare a video una considerevole mole di dati.

QUATTRO CHIACCHIERE CON SID MEIER

GMC: I videogiochi sono cambiati molto negli ultimi 20 anni, sei d'accordo con quelli che sostengono che i vecchi titoli a 8 bit fossero più divertenti di quelli attuali?

SM: I giochi del passato erano davvero bellissimi, ma noi ricordiamo principalmente i capolavori, visto che anche in quel periodo circolavano parecchi titoli brutti. Penso che i migliori giochi di oggi siano qualitativamente superiori ai classici degli anni 80.

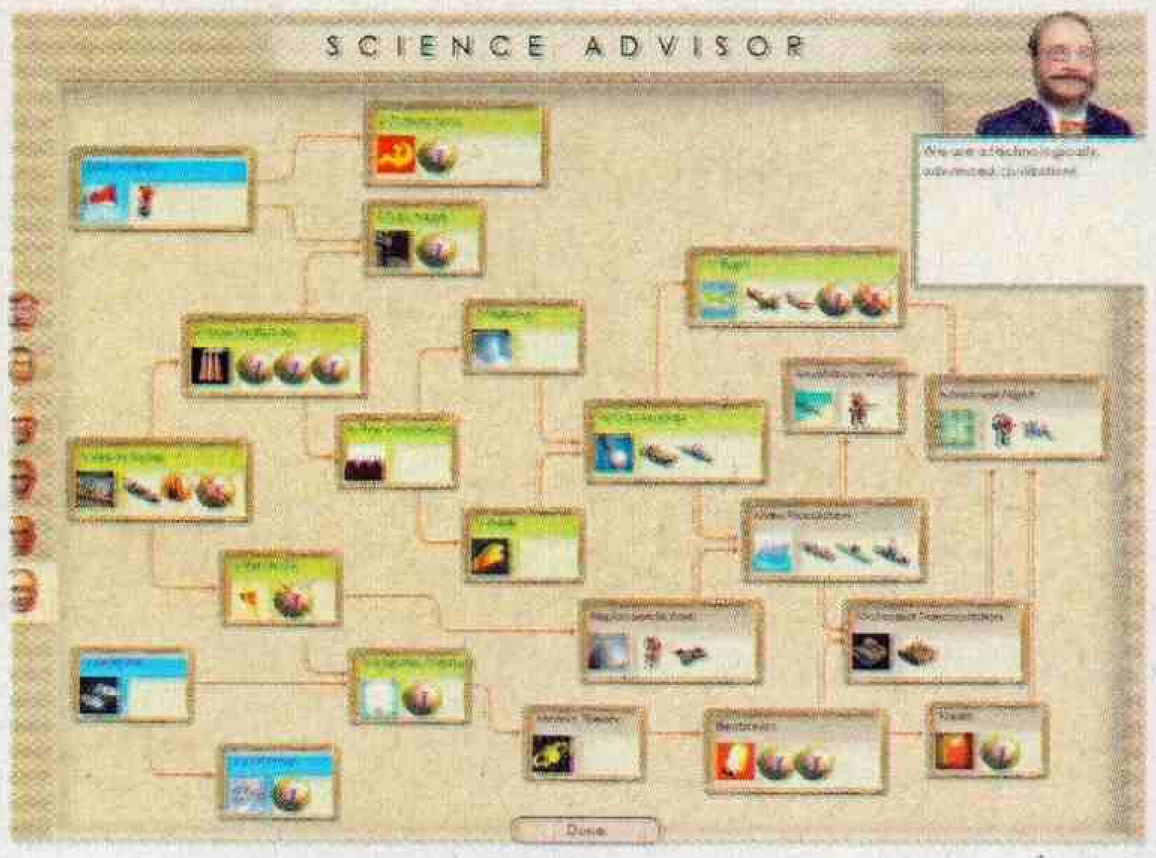
GMC: *Civilitzation 2* girava su un misero 486 con 8 MB RAM, mentre ora i requisiti minimi parlano di Pentium II e 32 MB di RAM: come avete sfruttato la potenza di calcolo degli attuali computer?

SM: In diverse maniere. Graficamente, per esempio, abbiamo migliorato la qualità delle animazioni e rifinito parecchi aspetti. Per quanto riguarda la giocabilità, avere CPU molto veloci ci ha permesso di sviluppare migliori algoritmi di Intelligenza Artificiale.

GMC: Questo terzo episodio, più che un stravolgimento dell'originale, è un perfezionamento del secondo: ci sarà spazio per un *Civilization 4*?

SM: Quando finimmo di lavorare a *Civ 2* eravamo convinti che il gioco fosse perfetto. Nel periodo successivo, abbiamo iniziato a ricevere parecchie email dai giocatori contenenti suggerimenti e nuove idee. Abbiamo preso quelle che ritenevamo valide e le abbiamo implementate in questo capitolo. Ora siamo convinti sia perfetto, ma sicuramente, grazie ai suggerimenti degli appassionati, troveremo ulteriori margini di miglioramento.

Le relazioni commerciali e diplomatiche tra le diverse civiltà rappresentano il vero motore trainante di *Civilization III*.



Al fine di espandere il nostro impero o, più semplicemente, di portare a compimento uno degli obiettivi proposti al gioco (scoprire, per esempio, una determinata tecnologia, oppure riuscire a erigere un'imponente opera edilizia) saremo in grado di perseguire tre diverse strategie. L'occupazione militare continuerà a dimostrarsi attuabile, ma ben più gratificante sarà estendere i propri confini geografici ricorrendo a raffinati strumenti diplomatici, o allargando l'influenza culturale della nostra civiltà.

L'impatto con il nuovo *Civilization* non è assolutamente disorientante, anzi, ogni elemento che in passato ha fatto la fortuna di questa serie è stato fedelmente riproposto. Proseguendo nel gioco, ci si accorge, però, che la struttura poggia ora su nuove dinamiche, che rendono gli equilibri strategici ancor più complessi e instabili. Le interazioni che si andranno a instaurare tra i vari popoli metteranno in luce la complessa Intelligenza Artificiale celata dietro l'interfaccia di gioco immediata e intuitiva. A far diventare *Civilization III* ancor più ricco e complesso rispetto ai suoi predecessori, inoltre, contribuirà l'introduzione di elementi riconducibili a nuove nazionalità, culture e forme d'arte. Il giocatore potrà servirsi di un campionario di manovre offensive ancor più esteso e variegato, il quale consentirà di ottenere un efficace controllo sulle proprie unità, anche nelle fasi più concitate degli scontri bellici.

"SID MEIER MIRA A TRAGUARDI SEMPRE PIÙ AMBIZIOSI"

Come lo stesso Sid Meier ci ha rivelato: "Uno dei principali obiettivi perseguiti nello sviluppo di *Civilization III* è stato quello di differenziare le caratteristiche evolutive dei vari popoli, pur mantenendo, per ogni civiltà, le medesime probabilità di successo".

Certo, non bastano queste pagine per spiegare tutte le dinamiche che regolano *Civilization*, ad ogni modo, possiamo stare tranquilli, le premesse sono ottime e, a questo punto, non rimane che attendere serenamente l'ennesimo capolavoro firmato dal grande Sid.

GIOCHI COMPUTER

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Scopo della missione: superare *Rainbow Six*.

Un abile impiego dei cecchini è essenziale in *Ghost Recon*.

Non potranno mancare armi realistiche e l'impiego di tattiche belliche accurate.

L'atmosfera della guerra moderna sarà ricostruita con attenzione per i dettagli.

ISTANTANEA SU: GHOST RECON

Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Red Storm
Genere: Sparatutto in prima persona
Requisiti di sistema: PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D
Internet: www.redstorm.com
Nei Negozi: Dicembre
Perché aspettarlo: Azione e riflessione in una cornice bellica molto realistica.

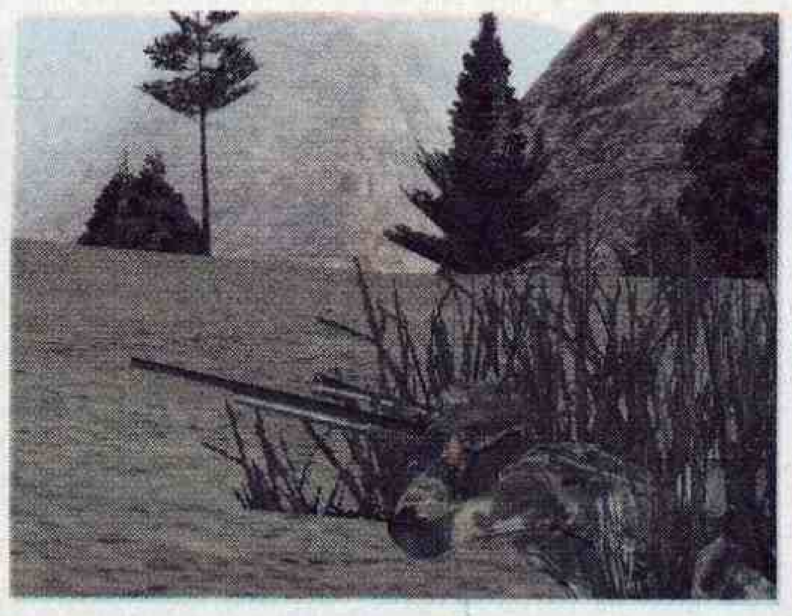
IL maestro dei thriller fantapolitici Tom Clancy può vantare al suo attivo innumerevoli romanzi di spionaggio, ambientati in una realtà geopolitica pressoché allineata all'attuale; ed è proprio alle tensioni internazionali e alle squadre speciali tanto care allo scrittore americano che gli sviluppatori di Red Storm, lettori appassionati della sua produzione, si sono ispirati per la loro ultima fatica, *Ghost Recon*.

Questo titolo si distacca dal fortunato filone anti-terroristico, per concentrarsi sulle truppe d'élite impiegate in combattimento: si tratta per l'appunto dei "Ghost Recon", squadre di sei uomini altamente addestrati, specializzati in missioni ad alto rischio nei più disparati angoli del globo. Clancy dovrebbe essere fiero di ciò che Red Storm sta realizzando con la sua licenza, dato che il gioco si presenta come un vero e proprio salto in avanti rispetto ai suoi stagionati predecessori, *Rainbow Six* e *Rogue Spear*.

"IMPROVVISEREMO LE NOSTRE STRATEGIE IN TEMPO REALE"

In questi titoli era necessaria una pianificazione meticolosa prima di ogni partita. Bisognava, infatti, comporre ed equipaggiare la squadra, esaminare le informazioni dei servizi segreti e stendere un completo piano d'azione. In *Ghost Recon*, tutti questi aspetti potranno essere gestiti più agevolmente: sarà certo possibile elaborare minuziosi schemi d'attacco, ma niente impedirà di iniziare la missione senza spremersi le meningi, per poi improvvisare in tempo reale le proprie strategie. Appare evidente che lo sviluppo di un brillante

Sarà possibile presidiare postazioni fortificate.



Oltre ogni porta potrebbe nascondersi un avversario pronto a colpire.

PRONTI A COLPIRE

Il realismo estremo di *Ghost Recon* consentirà una rosa di azioni impensabili in titoli Red Storm del passato. Per fare un esempio, il cecchino potrà stendersi al suolo per prendere agevolmente la mira, tattica sconosciuta alle truppe di *Rogue Spear*, perennemente accovacciate.

E' necessario sfruttare ogni possibile copertura.

Le torrette sono tra le prime minacce da sventare.

La mimetizzazione può far scomparire chiunque in un bosco.

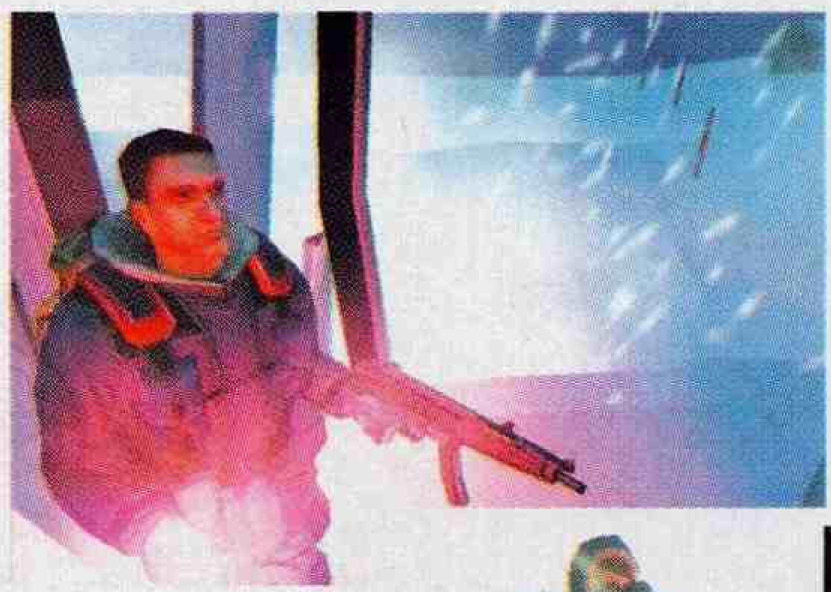
Non mancano abitazioni dagli interni dettagliati.

sistema di Intelligenza Artificiale si preannuncia come un requisito fondamentale a un simile schema di gioco, dato che i soldati non saranno sempre sotto l'occhio vigile del giocatore, ma alla Red Storm rassicurano che si è lavorato sodo soprattutto su questo aspetto della simulazione. Le differenze con i predecessori, però, non finiscono qui: mentre la serie *Rainbow Six* era ambientata soprattutto in scenari urbani, tra vicoli e interni di edificio, *Ghost Recon* possiede un sistema grafico che enfatizza gli spazi aperti, proprio come in altri capolavori tipo *Hidden & Dangerous* e *Operation Flahpoint*. Sfruttare le più piccole asperità del terreno e piazzare saggiamente i cecchini sarà essenziale per completare con successo ogni missione; inoltre, sarà possibile utilizzare elicotteri, carri armati e autoveicoli, o distruggerli con armi pesanti appropriate.

In definitiva, la Red Storm potrebbe davvero superare se stessa con *Ghost Recon*. *Rogue Spear* e *Rainbow Six* erano videogiochi di spessore, viziati solo da una complessa fase di pianificazione; *Ghost Recon* dovrebbe riuscire a pareggiare il loro livello di realismo, permettendo però ai giocatori meno smaliziati di gettarsi immediatamente nell'azione. Inoltre, la possibilità di combattere missioni in multigiocatore si preannuncia a dir poco accattivante.

THE THING

Un'avventura claustrofobica ispirata al famoso film horror di John Carpenter del 1982.



I dettagli grafici dei personaggi sono notevoli e si preannunciano realizzati con cura maniacale.

Questi mostri sono terrificanti e attaccano con la paura, prima ancora che con gli artigli e i denti.

ISTANTANEA SU: *THE THING*

Casa: Sierra

Sviluppatore: Computer Artworks

Genere: Azione/ avventura

Requisiti di sistema: PII 400, 64 RAM, Scheda 3D

Internet: www.thething-game.com

Nei negozi: Maggio 2002

Perché aspettarlo: Un titolo claustrofobico e paranoico, basato su uno dei film horror più riusciti di John Carpenter.

QUESTO videogioco parte proprio dal momento in cui termina la storia della pellicola cinematografica del 1982, diretta da John Carpenter e interpretata da Kurt Russell.

Si tratta di un titolo d'azione e avventura in prima persona per giocatore singolo, che comincia con l'atterraggio di una squadra di salvataggio militare nel deserto ghiacciato dell'Antartide. Noi impersoneremo il ruolo del soldato Blake, e dovremo indagare sulla scomparsa della spedizione scientifica americana mostrata nel film.

Non passerà molto tempo prima di incontrare faccia a faccia una terribile forma di vita aliena che assume l'identità di qualunque cosa uccida: "La Cosa" (The Thing, in inglese).

Attraverso i dieci livelli del gioco, il nostro compito consisterà nel distruggere La Cosa e mantenerci vivi. Naturalmente, uccidere una creatura che può trasformarsi in qualsiasi nostro amico non è una passeggiata, e questo è proprio il bello del gioco: le reazioni dei compagni della spedizione, controllate dall'Intelligenza Artificiale, cambieranno se i commilitoni sospetteranno che non siamo più noi stessi, ma La Cosa sotto false spoglie.

La paranoia sarà una presenza costante in tutto il gioco: dovremo convincere gli altri, con comportamenti molto umani, che non siamo La Cosa. Sarà necessario combatterla cercando di non farci infettare o compiere il famoso "esame del sangue", introducendo un pezzo di cavo al calor bianco dentro un po' del nostro liquido vitale (il sangue della Cosa reagisce, quello umano no). Guadagneremo la fiducia dei nostri compagni anche donandogli armi ed equipaggiamento vario, sperando ovviamente che non siano loro stessi l'orrendo mostro. Le paure e l'affidabilità dei commilitoni saranno rappresentati da una barra a video, che potremo richiamare per controllare la nostra situazione.

"DOVREMO CONVINCERE I NOSTRI COMPAGNI DI NON ESSERE UN MOSTRO MUTANTE"

Ma non sarebbe più semplice ammazzare tutti all'inizio del gioco, tanto per stare tranquilli? No: avremo bisogno degli altri uomini per sopravvivere alle sfide che ci attendono: se facciamo fuori il nostro esperto in meccanica non saremo in grado di riparare più nulla, e questo ci impedirà di continuare nel gioco. I nostri strumenti di offesa saranno sia convenzionali che "creativi": avremo accesso a fucili a pompa, granate e, naturalmente, all'arma che sembra essere l'unica a fare qualche danno effettivo alla Cosa: il lanciafiamme.

Secondo gli sviluppatori, proseguendo nel gioco potremo trovare armi che ci stupiranno. Gli ambienti in cui ci muoveremo saranno basati sui set del laboratorio e della base di ricerca antartica visti nel film, il che creerà senza dubbio un'atmosfera di desolazione. Sfortunatamente, il titolo è ancora nelle sue prime fasi di sviluppo e non sono ancora disponibili molte immagini (gli sviluppatori vogliono mantenere la sopresa per l'uscita del gioco).

Come possiamo vedere in questa pagina, comunque, ci saranno le "teste umane" che corrono come ragni e impressionanti cani con i tentacoli.

The Thing dovrebbe uscire entro il prossimo maggio, con un mix di momenti d'azione e sparatutto ed enigmi e rompicapi da risolvere, mettendoci in una condizione di puro terrore. Stiamo per applaudire un nuovo standard nei videogiochi horror?

GIOCHI COMPUTER

SEGUITI MEDIATICI

Non c'è stato (aggiungeremmo noi: grazie al cielo) nessun seguito a questo capolavoro horror di John Carpenter, ma tempo fa, durante i primi anni '90, Dark Horse Comics ha realizzato una serie a fumetti chiamata "La Cosa da un altro mondo", che ripartiva proprio da dove terminava la storia nella pellicola cinematografica.

LICENZE UFFICIALI:

- SUBARU IMPREZA 2001
- BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP
- RALLY OF WALES 2001
- MANX RALLY
- SCOTTISH RALLY
- LAPPLAND ARCTIC RALLY
- RALLY USA
- EAST AFRICA SAFARI RALLY

IL NUOVO PUNTO DI RIFERIMENTO
PER I SIMULATORI DI GUIDA RALLYSTICA SU PC
STA PER ARRIVARE SUI VOSTRI MONITOR!

Con Rally Championship Xtreme entrate nella nuova dimensione della simulazione automobilistica: incredibile fisica delle vetture, grafica fotorealistica, esperienza di gioco adrenalinica. Il tutto per più di 27 differenti vetture suddivise in 5 classi.

WARTHOG PC CD ROM LEADER

TUTTI I MARCHI E NOMI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Chi ha paura di tornare nei labirinti di *Wolfenstein*?

I primi nemici che ci sbarreranno la strada saranno soldati armati in maniera micidiale.

La grafica rinnovata ci vedrà impegnati in livelli all'aperto vasti e verosimili.

ISTANTANEA SU: *RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN*

Casa: Activision

Sviluppatore: Gray Matter

Genere: Sparatutto in prima persona.

Requisiti di sistema: PII 400, 64 MB RAM

Internet: www.graymatter.com

Nei negozi: Natale

Perché aspettarlo: Azione in prima persona in un cupo castello pieno di nazisti, di esperimenti senza scrupoli e di armi potenti.

SONO ancora poche le notizie in merito all'attesissimo rifacimento del classico *Wolfenstein* di casa id. Mentre la lavorazione sta giungendo al termine in gran segreto, sembra sempre più chiaro che questo gioco sarà destinato a fare impazzire gli appassionati degli sparatutto in prima persona.

I talenti impegnati alla creazione di *Return To Castle Wolfenstein* (*RTCW* per gli amici) sono molti. Oltre alla casa di John Carmack, che sta collaborando con la propria esperienza per fornire preziosi consigli alla Gray Matter, il progetto è guidato da Drew Markhan, responsabile di *Kingpin*, un interessante sparatutto di qualche anno fa. Anche se quest'ultimo titolo non si è rivelato completamente all'altezza delle ambizioni iniziali, abbiamo pochi dubbi sul fatto che, invece, *RTCW* colpirà nel segno.

Gli ambienti in cui potremo mandare in pezzi qualsiasi elemento scenografico, l'evoluta Intelligenza Artificiale dei nemici e i poligoni curvi di *Quake III* sono tutti particolari che garantiscono un elevato livello qualitativo. *Wolfenstein*, inoltre, dovrebbe essere il primo gioco a far fruttare veramente le ore di lavoro spese per realizzare *Team Arena*, l'espansione di *Quake III*.

Tutte le innovazioni introdotte da questo titolo sono state riciclate alla perfezione in *RTCW*, consentendo agli sviluppatori di creare ambientazioni vaste e spettacolari. Sarà sufficiente a far sì che *Return To Castle Wolfenstein* possa imporsi su titoli già presenti sulla piazza, come il fantastico *Max Payne*, che, pur essendo un titolo in cui l'azione in terza persona si sposa con il ritmo ammazzasette degli sparatutto, è riuscito a portare in un genere tanto abusato una ventata di vera novità? E ancora, riuscirà a sconfiggere la concorrenza di *Medal Of Honor*, che oltre a usare lo stesso sistema grafico, ne ricorderà da vicino l'ambientazione?

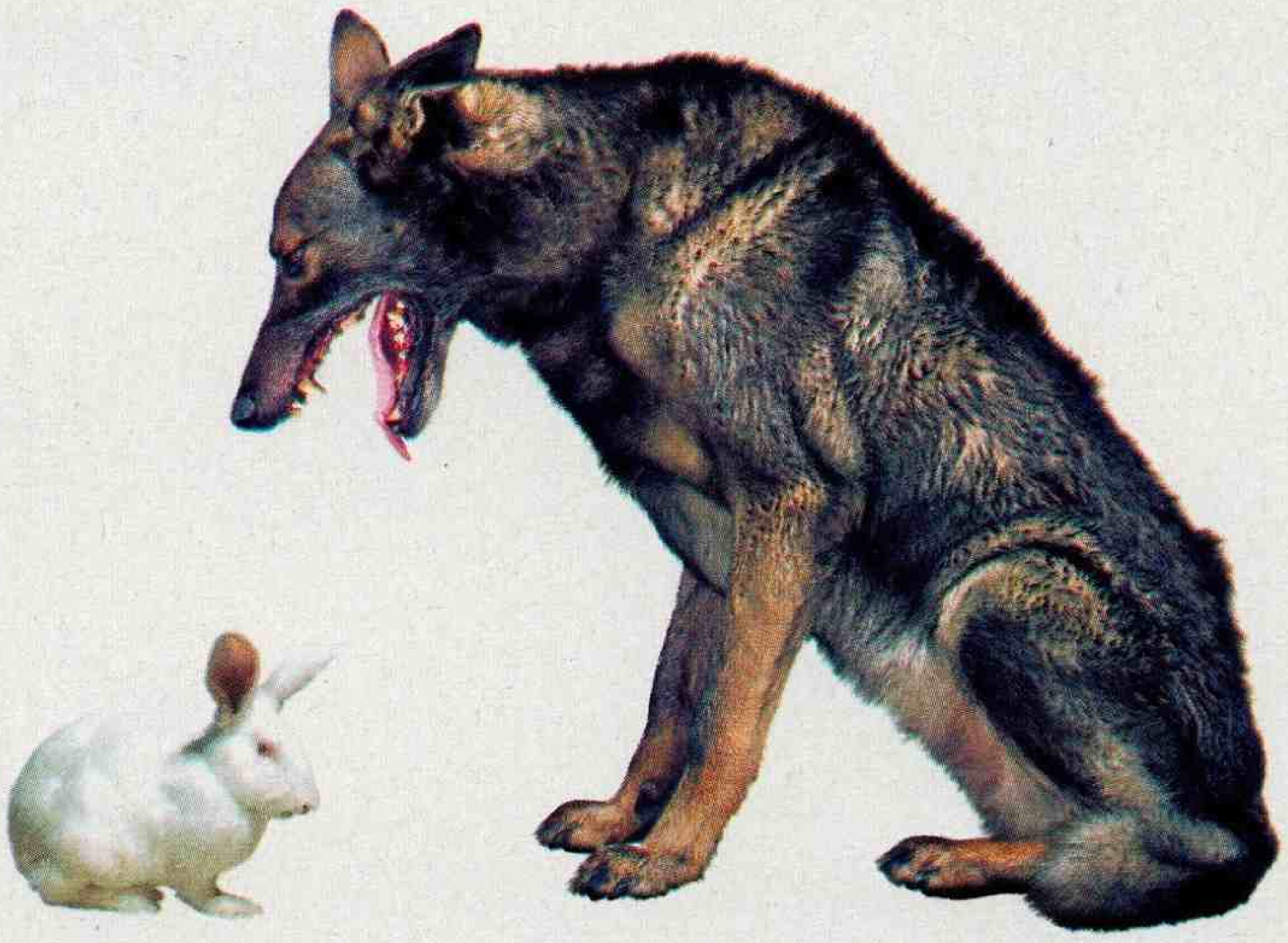
Uno degli assi nella manica di *Wolfenstein* potrebbe consistere nell'aspetto multigiocatore, specialmente per merito della stretta sorveglianza della id sul progetto. Le indiscrezioni trapelate finora si preannunciano molto interessanti, sottolineando la presenza di missioni collaborative e personaggi differenti per tutte le esigenze.

A conti fatti, il ritorno al castello di *Wolfenstein* sembra essere un motivo più che lecito per aspettare il Natale.

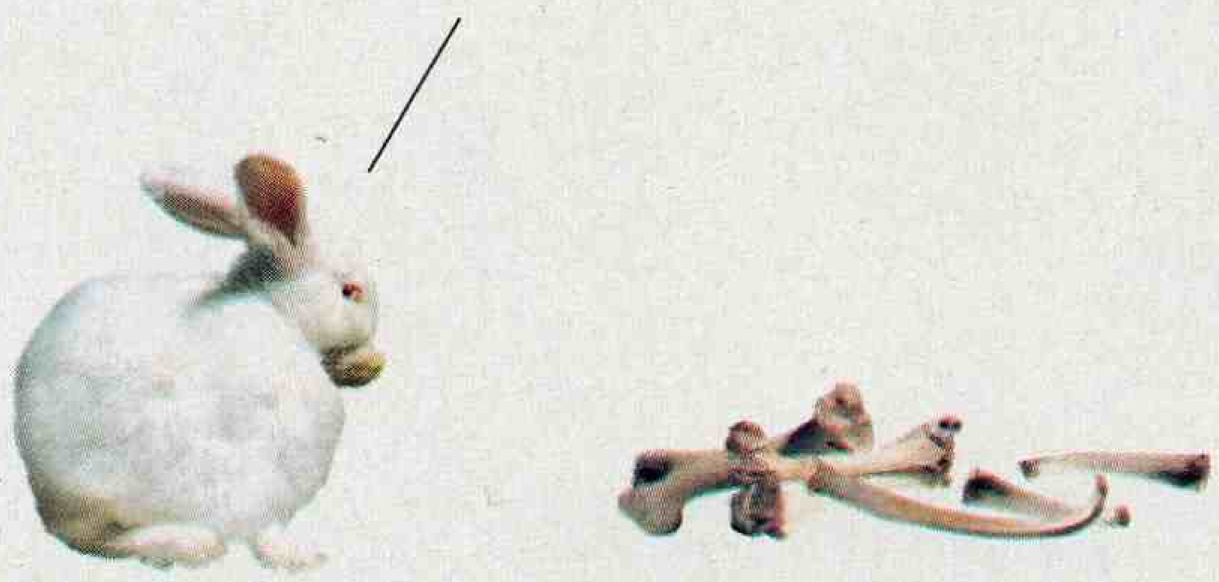
"AI POLIGONI CURVI DI *QUAKE III* SI UNIRANNO LE AMBIENTAZIONI VASTE E SPETTACOLARI"

UN RITORNO IN COMPAGNIA

Per la creazione della modalità di gioco multiplayer è stato coinvolto nel progetto *Wolfenstein* un altro studio di sviluppo, la Nerve Software. Le possibilità di divertimento in questo ambito comprenderanno missioni collaborative, che potremo disputare sia dalla parte degli Alleati, sia da quella dell'Asse. Che si tratti di infiltrarsi in un'installazione segreta nazista, di difendere un paesino, o di combattere su una spiaggia in stile sbarco in Normandia, avremo a disposizione quattro classi di personaggi differenti, ognuna capace di utilizzare armi ed equipaggiamenti tipici della sua funzione e del suo grado.



SUONA NORMALE.



SUONA INCREDIBILE.
SOUND BLASTER® AUDIGY™

QUALITÀ - POTENZA - CONNETTIVITÀ

EAX ADVANCED HD
SB1394
DOLBY DIGITAL
ASIO

Creative® Sound Blaster® Audigy™: l'ultimo stadio dell'evoluzione audio su PC. I nuovi algoritmi di elaborazione del suono porteranno i vostri giochi e la vostra musica a nuovi livelli di realismo e prestazioni e, grazie all'interfaccia SB1394™, potrete creare facilmente collegamenti superveloci tra PC. Sound Blaster Audigy: la linea di schede audio Creative capace di esprimere impressionante potenza ed elevata qualità sonora. www.creativeaudigy.com

CREATIVE®

© Copyright 2001. Creative Technology Ltd. Creative e Sound Blaster sono marchi registrati, EAX, Audigy e SB1394 sono marchi di Creative Technology Ltd. Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl.

PROFESSIONE EROE!

Risolvono ogni situazione, non temono nulla, vincono sempre e hanno molto successo: sono gli eroi. Ma cosa si nasconde dietro la maschera del vincente? Noi di GMC avevamo una gran voglia di scoprirlo...

MAX Payne, Lara Croft, Duke Nukem, Gabriel Knight, Lord British, J.C. Denton, Cate Archer, Gordon Freeman: che cosa accomuna tutti questi personaggi, oltre al fatto di essere i protagonisti di giochi che ci hanno fatto sognare? Nelle prossime pagine vedremo di analizzare a fondo il DNA dell'eroe su computer!

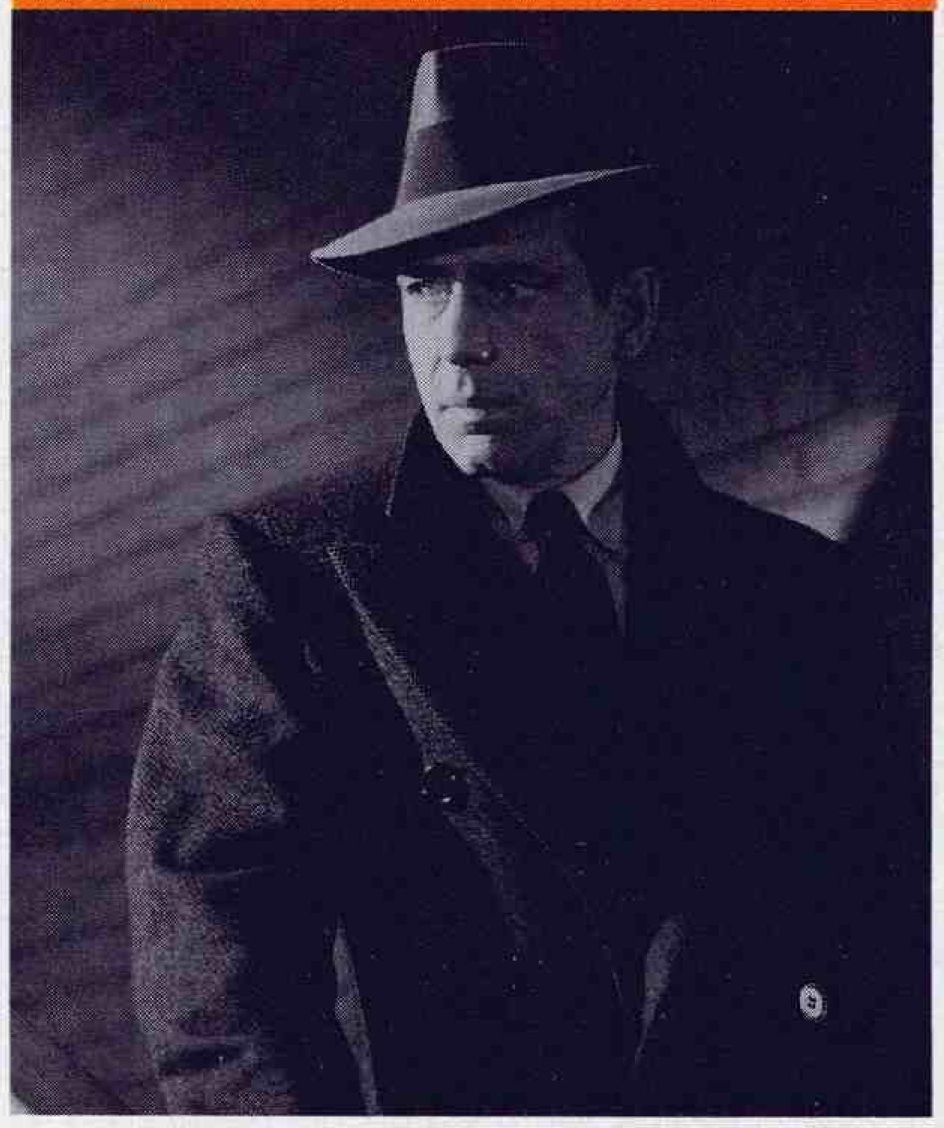
1 – IL PROFILO DELL'EROE

Tutti i più auterovoli manuali di psicologia e fisiognòmica (o fisiognomònica, cioè la disciplina che cerca di interpretare i caratteri di un individuo dal suo aspetto esteriore) concordano nell'affermare che il "vincente" possiede dei tratti somatici perfettamente riconoscibili: mascella volitiva, zigomo pronunciato e occhio gelido sono i connotati più comuni a questa specie.

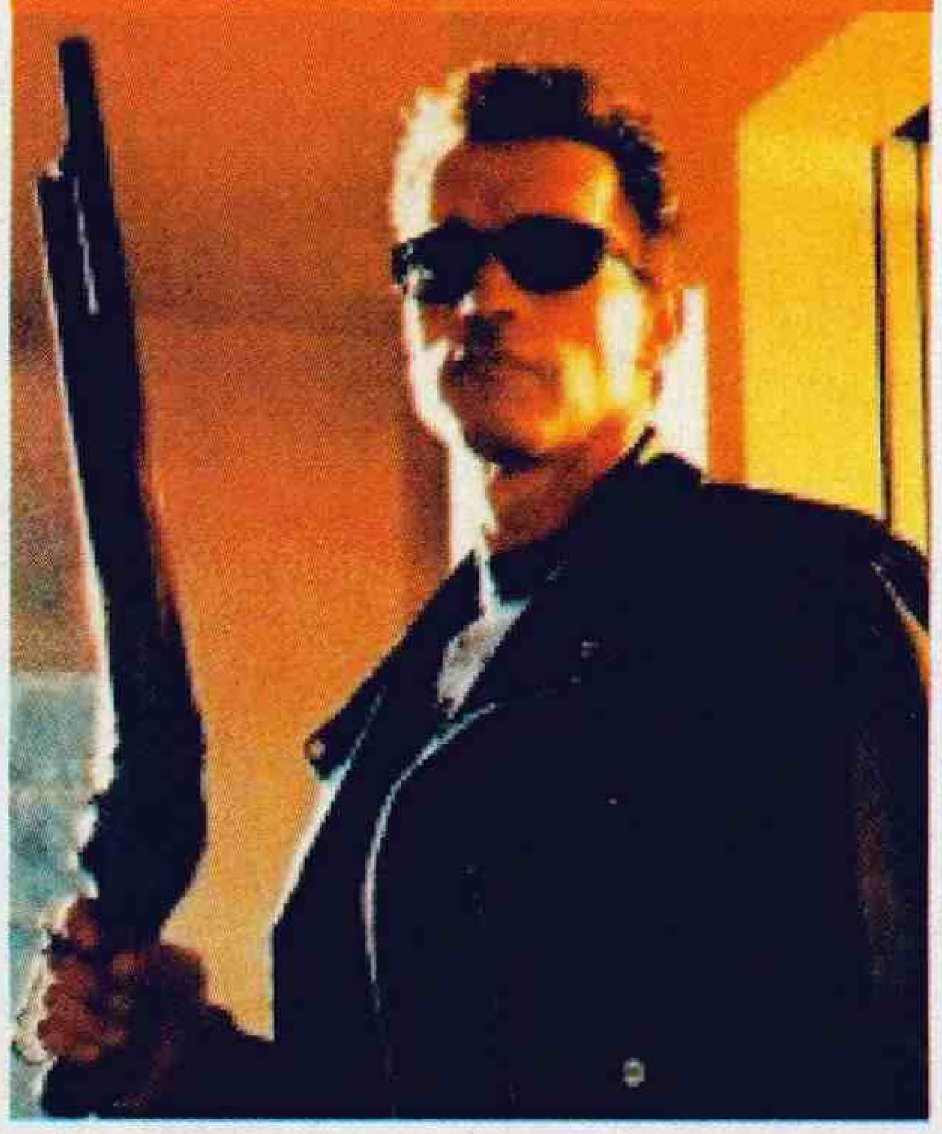
Questo in teoria, perché la pratica insegna, invece, che dietro qualsiasi persona può celarsi l'eroe. In generale è però più comodo, e anche più convenzionale, rappresentare l'eroe seguendo canoni consolidati. Cinema, televisione, letteratura, e naturalmente anche i videogiochi, tendono a dare dell'eroe l'immagine di un personaggio aitante, dalle doti eccezionali e in possesso di qualità superiori alla portata dell'uomo cosiddetto "comune". Preferibilmente, il soggetto deve avere un passato nebuloso o comunque molto travagliato (uno non è mai eroe per caso), un innato senso della giustizia e una reazione di sufficienza di fronte a tutte le più umane tentazioni di questo mondo.

Non abbiamo mai visto un eroe rimpinzarsi di crema al cacao, per esempio, o esultare come un indemoniato per la vittoria della propria squadra di calcio preferita. L'eroe passa attraverso tutte queste inezie e tempra il proprio spirito nella rinuncia, verso il perseguimento del puro ideale. Un altro aspetto fondamentale nelle sembianze

Suadente, ironico, tenebroso. L'eroe "mentale" ci conquista con il fascino della sua intelligenza e della personalità carismatica.



L'eroe "fisico" nella sua personificazione più riuscita è Arnold Schwarzenegger. Una rozza, ma devastante, macchina da combattimento.

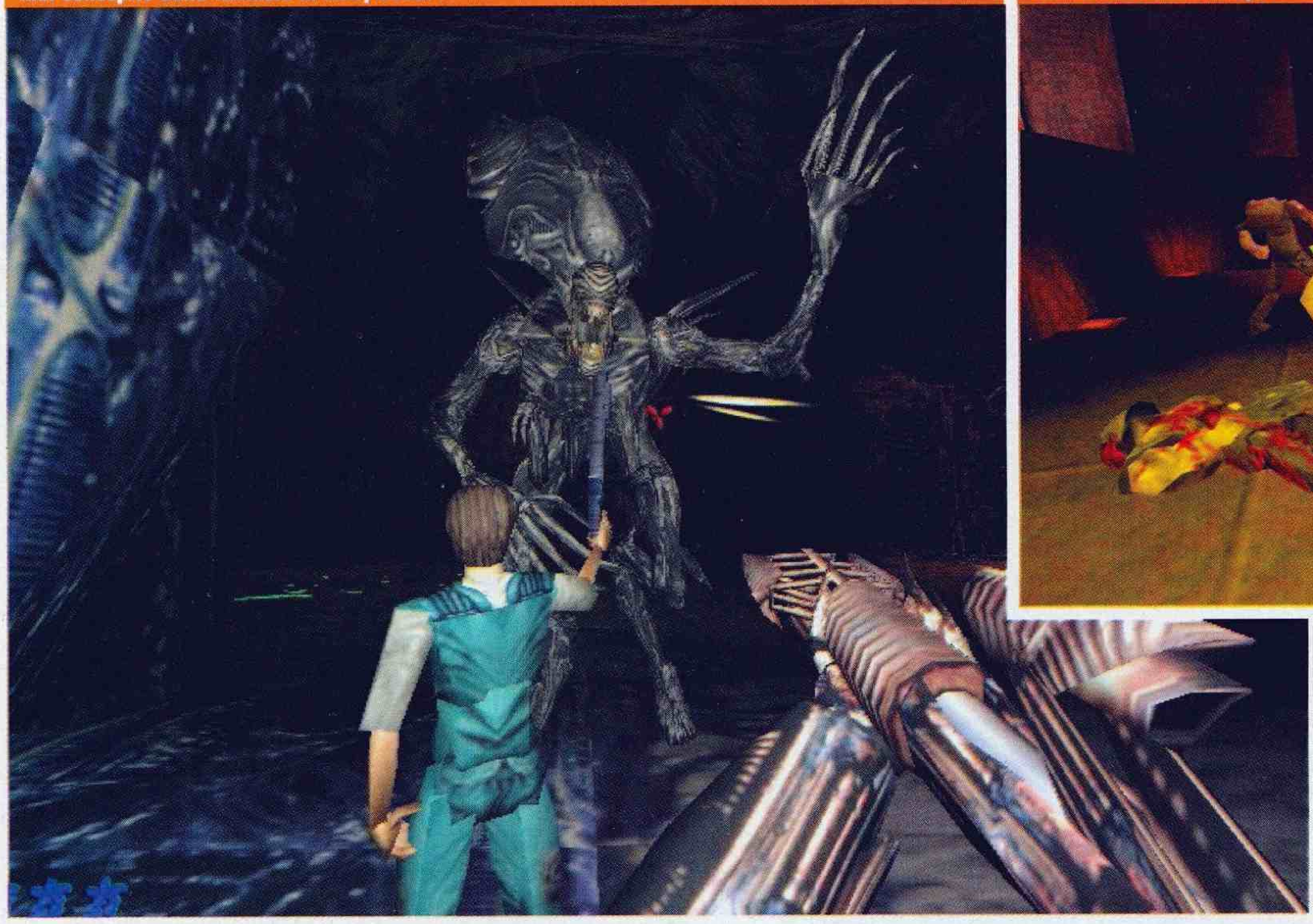


LA DEFINIZIONE

Il vocabolario della lingua italiana "Zingarelli", ci offre tre diverse interpretazioni del termine eroe. Vediamole insieme e proviamo a stabilire quale delle tre è più aderente agli eroi virtuali.

1- In molte mitologie, essere intermedio fra gli dei e gli uomini, che interviene nel mondo con imprese eccezionali.
2- Chi sa lottare con eccezionale coraggio e generosità, fino al cosciente sacrificio di sé, per un ideale o una ragione ritenuti validi e giusti.
3- Personaggio principale di un'opera letteraria, teatrale, cinematografica.

Chi di noi accetterebbe di misurarsi in duello solitario con le due creature più feroci e mortali mai concepite dalla fantasia di Hollywood?



Il vero eroe fa tutto da solo, anche quando non sarebbe il caso. Se il Marine di *Quake 2* non avesse la possibilità di salvare e ricaricare, cosa ne sarebbe di lui?

dell'eroe è quello relativo al suo abbigliamento. Non è un parametro troppo variabile, in quanto si rifà principalmente a due categorie: il misterioso e il muscoloso.

Nel primo caso, avremo indumenti scuri, con una certa preferenza per soprabiti, spolverini e ampi cappotti. Nel secondo, i capi di vestiario saranno studiati per mettere in mostra bicipiti, deltoidi e pettorali; e quindi magliette aderenti, canotte (meglio se bianche, in modo che le successive macchie di sangue, ovviamente del nemico di turno, risaltino meglio), pantaloni di pelle o equivalente, e magari un bel paio di stivali da motociclista: insomma, l'eroe non è uno che passa inosservato.

"L'EROE HA UN PASSATO TRAVAGLIATO E UN INNATO SENSO DELLA GIUSTIZIA"

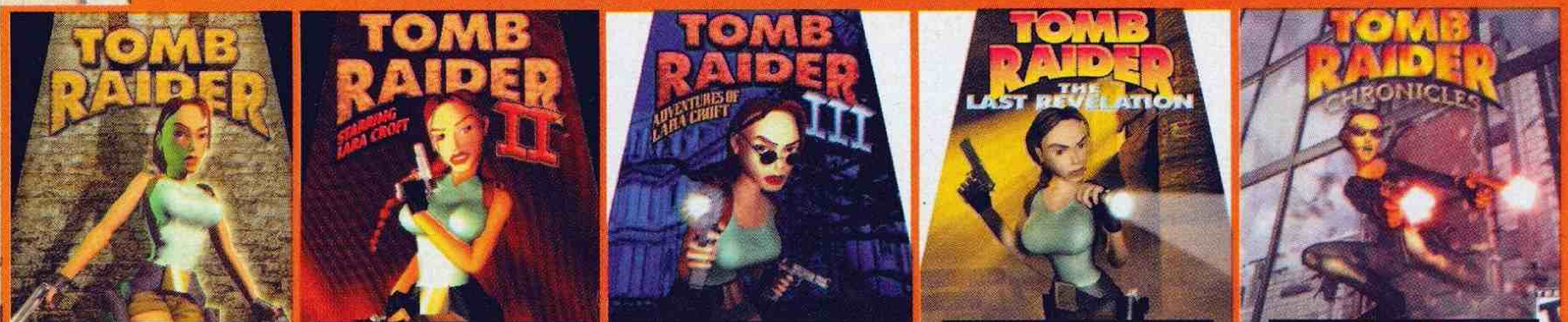
2 – LA SITUAZIONE EROICA

L'eroismo ha due canali preferenziali per rivelarsi: quello fisico e quello mentale. C'è l'eroe che riesce a sconfiggere le avversità affidandosi alla propria supremazia muscolare, e c'è quello che, invece, dispone di una mente raffinatissima e fortemente deduttiva, in grado di fargli comprendere sempre, comunque, e in ogni situazione, quale sia la cosa giusta da fare. È chiaro, a questo punto, che se noi siamo, tanto per fare un esempio, rimasti chiusi a chiave in un bagno, la reazione più immediata che ci salta in mente è di chiedere aiuto a squarciagola, dimostrando così la nostra inadeguatezza a una situazione in cui l'eroe "fisico" abbatterà la porta senza il minimo sforzo, e l'eroe "mentale" utilizzerà una scaglia di intonaco (o qualunque altra cosa) per scassinare la serratura. In tutti i casi, perché l'eroe possa mettere in mostra le proprie doti soprannaturali, è

LARA CROFT

La signorina Croft ha ottenuto un'immensa popolarità grazie alle sue doti fisiche, più che ai risultati ottenuti nella professione di archeologa. Esistono legioni di ammiratori che sognano di passare la notte con lei, ma, a quanto risulta, non è sentimentalmente legata con nessuno in particolare. La condizione sociale più che agiata le permette un tenore di vita elevato, un fatto testimoniato dalla lussuosa villa nella quale vive e dai numerosi abiti che si può permettere. Ha una spiccata predilezione per i viaggi e, infatti, sembra disporre di numerose residenze private; quelle più o meno accertate si trovano in Egitto e nella città di Venezia. L'origine della sua fortuna economica non è chiara, ma si sospetta che faccia parte di traffici illeciti e contrabbando di reperti archeologici, quali idoli e statue di varie divinità. Ha la mania della privacy, anche se pare non disdegni di apparire svestita in alcuni piccanti servizi fotografici. Ultimamente, frequenta l'ambiente cinematografico.

CURRICULUM VITAE

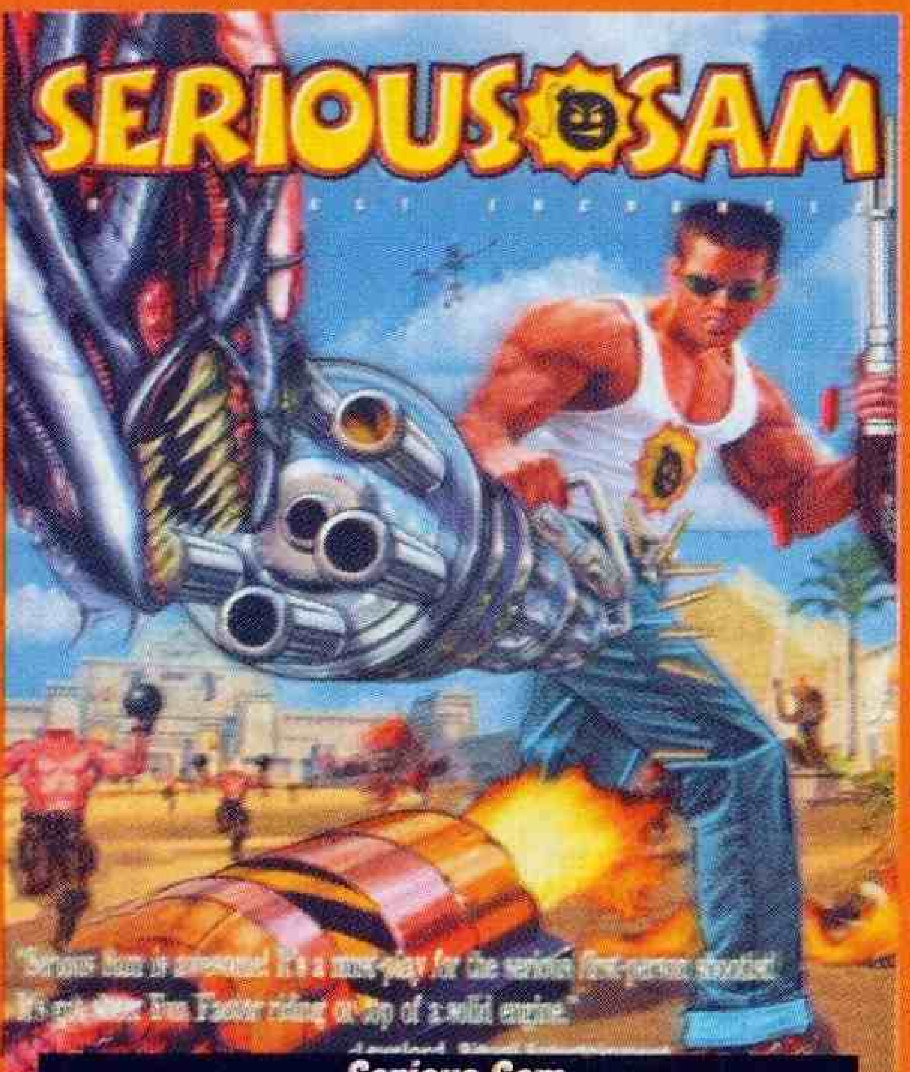


Tomb Raider | *Il Pugnale di Xian* | *Le Avventure di Lara Croft* | *L'ultima rivelazione* | *Chronicles*

SERIOUS SAM

Questo tizio è spuntato dal nulla e ha fatto molto parlare di sé. Voci incontrollate affermano che si tratti di un personaggio europeo, venuto dalla Croazia, ma non c'è niente di sicuro. Di certo lo abbiamo visto all'opera in Egitto (un luogo molto frequentato dagli eroi, a quanto pare), e ne siamo rimasti impressionati. Avvolto in un paio di jeans scoloriti, con ai piedi scarpe da ginnastica da due soldi e con una canotta bianca di cotone sulla quale è stampata una bomba a mano, è stato notato in possesso di un vero e proprio arsenale, mentre si lanciava solitario contro orde di creature repellenti. Non poteva, evidentemente, trattarsi di una persona responsabile all'interno di un contesto serio, infatti, i suoi atti di presunto eroismo altro non erano che imitazioni delle imprese di uno sconosciuto marine spaziale, avvenute anni orsono. Tuttavia, sono molti quelli che lo hanno seguito, e c'è da scommettere che ne sentiremo parlare ancora.

CURRICULUM VITAE



Serious Sam

necessaria la "Situazione Eroica". Mentre per i comuni mortali l'esempio fatto in precedenza è già più che sufficiente a dimostrare il proprio valore (è rimasto chiuso in bagno per ore e "non" ha chiamato aiuto!), è chiaro che per l'eroe non è sufficiente.

Deve essere questo il motivo per cui, soprattutto nei videogiochi, gli autori tendono a mettere il personaggio nelle situazioni più incredibilmente rischiose, e la reazione a questi pericoli, o a situazioni di assoluta difficoltà, è sempre quella di una sicurezza ultraterrena. Esempi?

L'eroe non si fa problema nell'avventurarsi da solo e disarmato in un labirinto di bui corridoi, chiaramente infestati da ogni sorta di orrore. L'eroe si tuffa senza esitare da un aereo a tremila metri d'altezza, senza dubitare del fatto che se la caverà. L'eroe sa usare tutte le armi che trova, anche quelle che richiedono un manuale d'istruzioni simile all'Enciclopedia Britannica.

L'eroe non chiede mai aiuto, fa tutto da solo. I casi più rocamboleschi sono in *Aliens Vs Predator* e in *Quake 2*. In tutti e due i giochi c'è un posto invaso da alieni ferocissimi, in tutti e due i casi il marine addestrato e armato fino ai denti viene spedito a eliminare la minaccia in perfetta solitudine.

Ora, si presume che, in quanto militari, essi facciano parte di una forza comprendente molti più uomini, ma i loro superiori decidono che un solo uomo può bastare, e il prescelto non fiata e non solleva obiezioni, perché lui è l'eroe.

Per noi sarebbe già un'impresa riuscire a dipingere da soli un appartamento, avendo come unica "arma" una pennellessa. È la situazione che fa l'eroe.

3 – LA VITA SEGRETA DELL'EROE

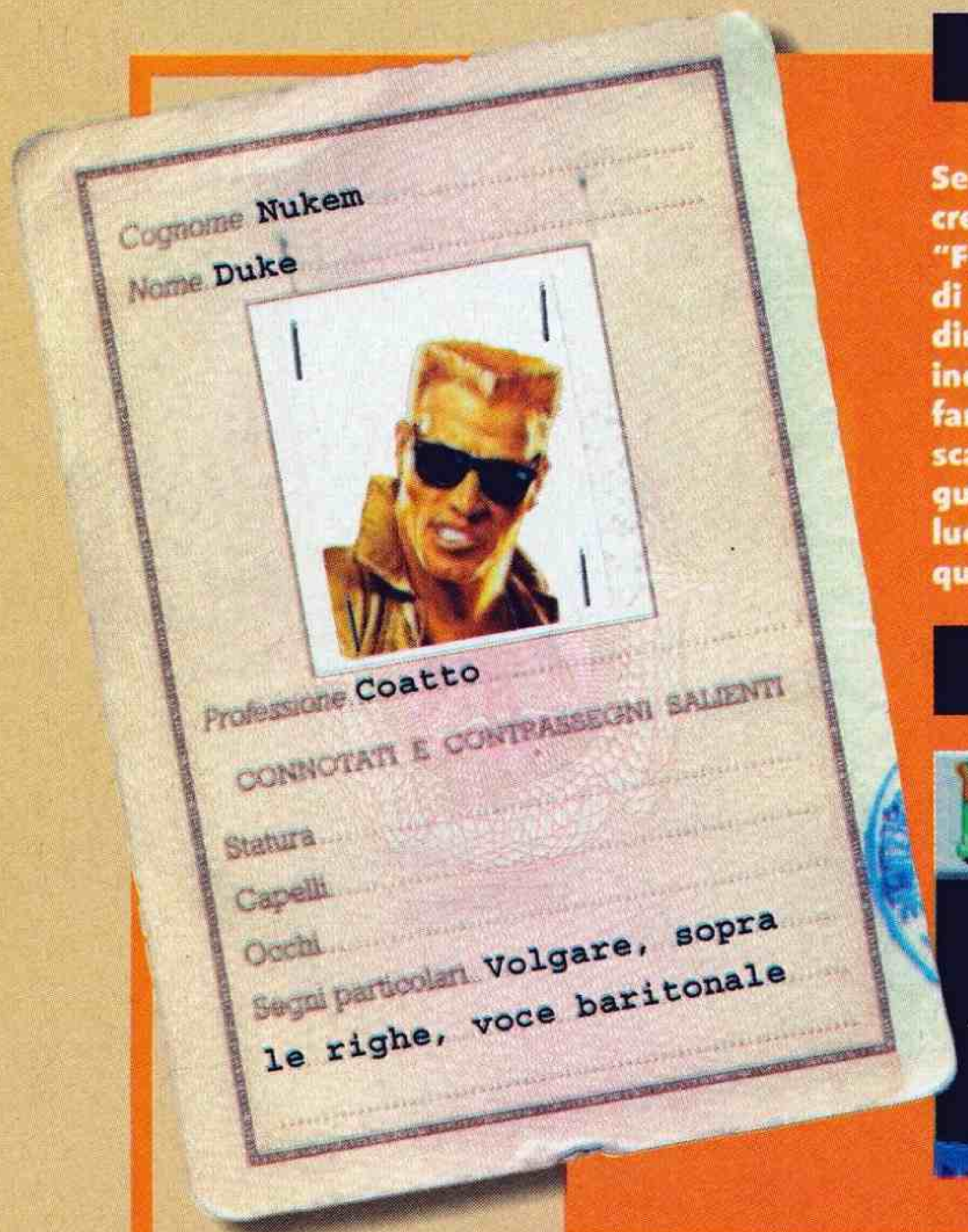
Ci sono un gran numero di domande che vorremmo davvero fare a uno degli eroi che popolano i nostri computer, magari con discrezione, per evitare di mettere in pericolo la sua immagine pubblica. Tra questi interrogativi ci sono senz'altro: "Come ti guadagni da vivere? Quanto guadagni al mese?".

L'eroe ci viene sempre presentato nel pieno della situazione di rischio (abbiamo detto che è la situazione che fa l'eroe, non viceversa), con le armi spianate e in pericolo di vita. Non è un po' strano?

Complimenti, signorina Archer, lei ha una stupenda acconciatura anni '60. A proposito, quante ore ha passato a sfogliare riviste di moda sotto il casco del parrucchiere?

GLI EROI NELLA MUSICA

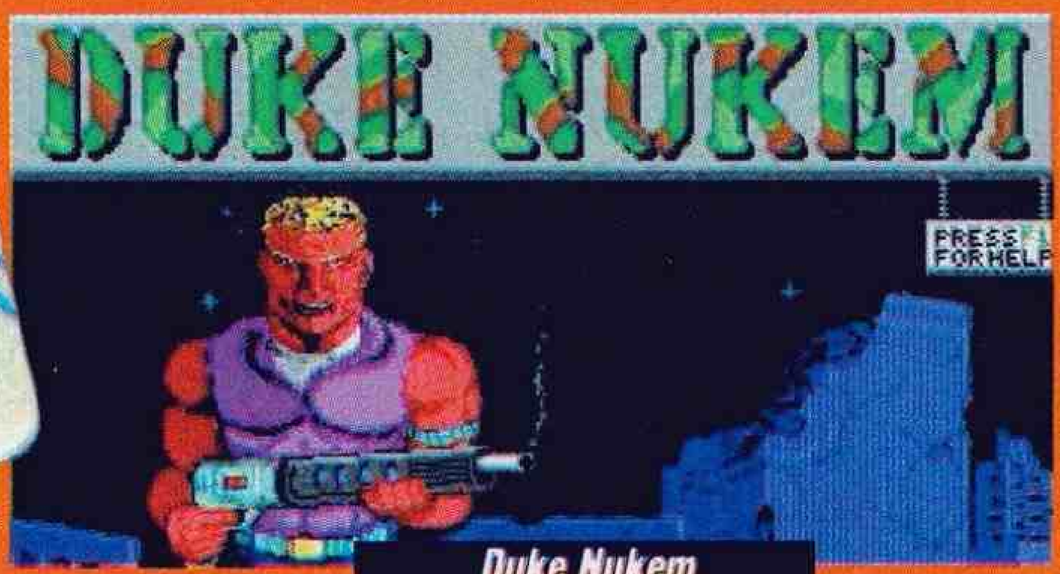
La posizione dei musicisti nei confronti degli eroi non è unanime. I brani e le opere dedicati a questa casta sono innumerevoli, ma, come si dice, ognuno ha la propria opinione. Abbiamo voluto sottolineare due pareri diametralmente opposti in merito, citando almeno due artisti: Tina Turner e i Kiss. La Turner sostiene che *non abbiamo bisogno di un altro eroe* (nel brano "We don't need another Hero"), mentre i Kiss affermano che *un mondo senza eroi è come un mondo senza sole* (nel brano "A World without Heroes").
Da che parte stare?



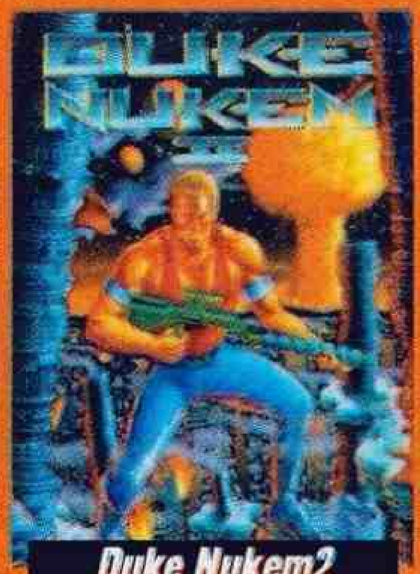
DUKE NUKEM

Se c'è uno stereotipo dell'eroe a stelle e strisce, questo è lui. Dal soprannome (nessuno può credere che sia un nome reale) di "Duca", alla capigiatura a spazzola platinata, dal gergo tipo "Fogna di Calcutta" all'abbigliamento da metallaro convinto; tutto in questo personaggio sa di hamburger e patatine fritte. Ha una sconfinata passione per gli steroidi, elemento che dimostra quanto poco sia sicuro delle proprie capacità. Ama le belle donne, ma sembra incapace di conquistarle se non facendo ricorso al denaro. Gli piacciono le armi grosse che fanno molto rumore, ha la pretesa di salvare il mondo ed è, generalmente, un tizio con uno scarso senso dell'igiene. Ha un'altissima considerazione di sé, al punto da passare ore intere a guardarsi allo specchio per esclamare "Dannazione, sono bello!". Adora particolarmente i luoghi simbolo del divertimento americano: Las Vegas e Miami innanzi tutto. Nonostante questo, la gente lo ama!

CURRICULUM VITAE

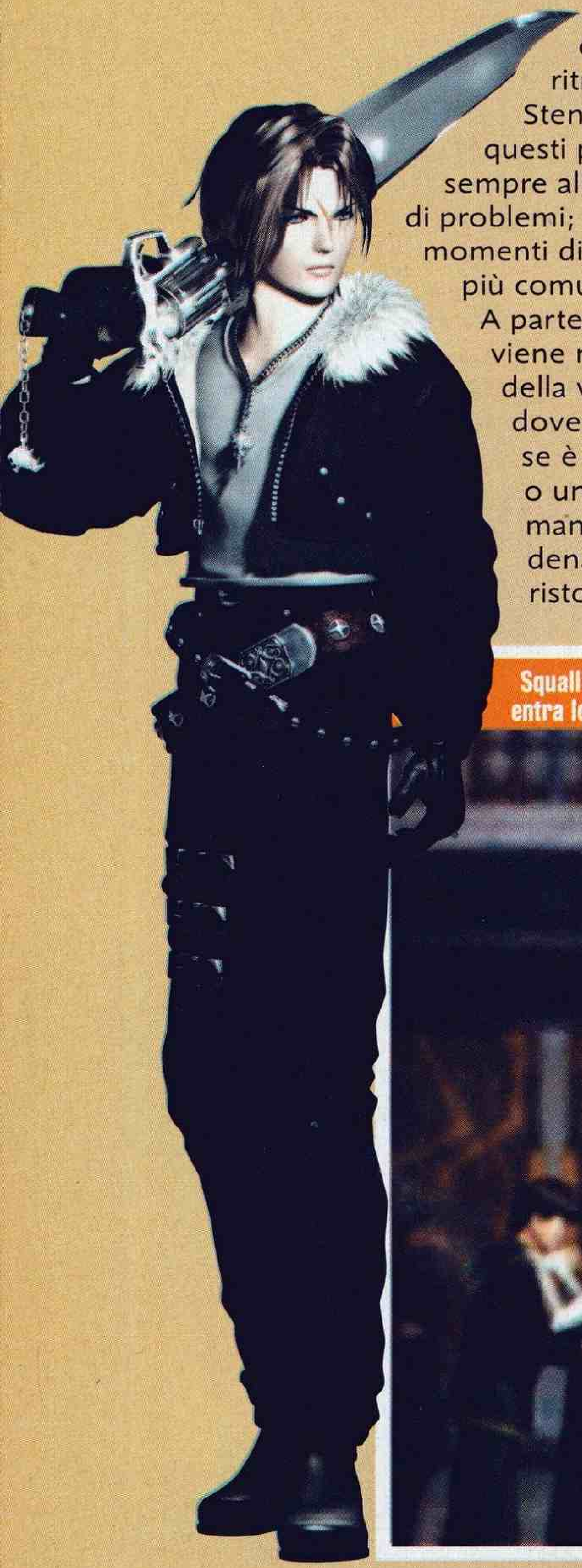


Duke Nukem



Duke Nukem2

Duke Nukem 3D



Non è almeno da considerarsi come un ritratto incompleto? Stentiamo a credere che questi personaggi siano sempre alle prese con montagne di problemi; avranno pure dei momenti di intimità, delle difficoltà più comuni...

A parte casi sporadici, non ci viene mai comunicato niente della vita normale di un eroe: dove vive? Avrà una casa, e se è così pagherà un mutuo o un affitto. Dovrà pur mangiare, avrà bisogno di denaro per la lavanderia e il ristorante, sempre ammesso che sia single, perché se fosse sposato entrerebbero in gioco problemi assai più complessi, e sarebbe certo controproducente ai fini della storia (far funzionare un matrimonio è molto più eroico che affrontare un sotterraneo farcito di mostri alieni).

"L'EROE SA USARE QUALSIASI TIPO DI ARMA E NON CHIEDE MAI AIUTO A NESSUNO"

La sensazione è che tutti questi dettagli vengano volutamente esclusi dalla trama, per non correre il rischio di trovarsi al cospetto di confronti imbarazzanti. Cosa penseremmo, per esempio, di Cate Archer, protagonista di *No One Lives Forever*, se la vedessimo appena alzata, in bigodini e camicia da notte spiegazzata? Che cosa potremmo mai provare vedendo il tenebroso Edward Carnby, se lo tirassimo fuori dal mondo spettrale di *Alone in the Dark 3* e lo piazzassimo all'ufficio postale in coda per pagare la bolletta della luce? E l'etereo Squall, che si muove sicuro e romantico nei mondi di *Final Fantasy 8*?

Non verrebbe drasticamente ridimensionato nel suo fascino, se lo cogliessimo nel momento in cui è intento a farsi uno shampoo alle erbe per mantenere vaporosa la sua flmuente chioma?

L'elenco potrebbe continuare, ma a questo punto dovrebbe ormai esserci chiaro che i casi sono due: o gli eroi hanno una vita privata della quale preferiscono non parlare, oppure sono talmente presi dalle loro battaglie

Squall ci tiene alla sua immagine da rubacuori, ma nessuno ci dice la faccia che fa quando gli entra lo shampoo negli occhioni celesti.

Caro Edward, quando hai finito con i mostri nel buio, passa per favore in posta a pagare quelle bollette del mese scorso, ti spiace?

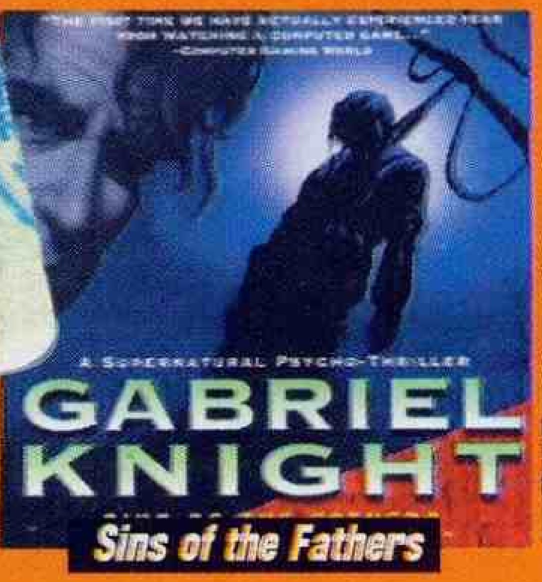
EROISMI QUOTIDIANI

L'unico caso in cui gli eroi vengono mostrati al naturale è probabilmente *The Sims*. Certo, qualcuno obietterà che il contesto manca di spettacolarità, ma ancora una volta dobbiamo ribadire che è la situazione a fare l'eroe. Quello proposto da *The Sims* è un ambiente all'interno del quale anche un duro del calibro di Duke Nukem avrebbe seri problemi di adattamento. Non sarebbe grottesco vedere il Duca scatenare il proprio linguaggio scurrile e, in seguito, scaricare il fucile a pompa contro la cabina della doccia che perde acqua?

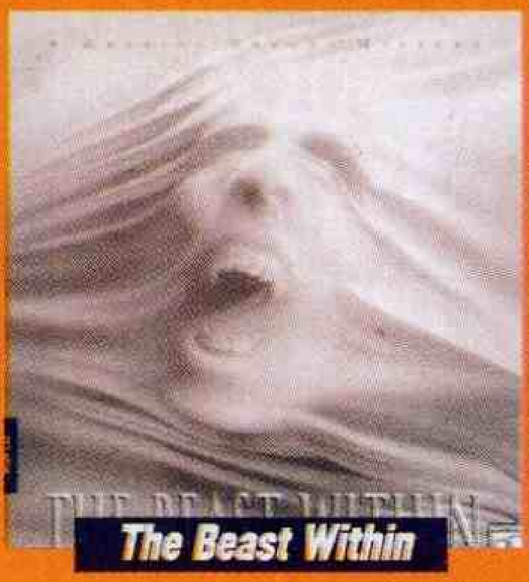
GABRIEL KNIGHT

A prima vista, lo si direbbe un comune studente universitario squattrinato. In realtà, è uno scrittore dalle dubbie capacità, che ama definirsi "Cacciatore di Ombre". È originario di New Orleans, e il suo nome è stato associato a indagini su sette voodoo, nella sua città, e su lupi mannari, in Germania. Frequenta assiduamente una donna chiamata Grace Nakimura, che dovrebbe essere la sua assistente, ma non è chiaro in che termini svolga esattamente la sua attività. Alcune voci assicurano che quest'uomo si è occupato con successo di casi che hanno a che fare con il soprannaturale, altre sostengono che in tutte le occasioni se la sia cavata con una fortuna a dir poco sfacciata. Ha un certo successo con le donne grazie all'aspetto belloccio, ma veste con indicibile cattivo gusto. Sostanzialmente, è ritenuto inoffensivo e non pericoloso. Apparentemente abile in certe situazioni, ma sicuramente non considerabile come eroe a tutti gli effetti.

CURRICULUM VITAE



Sins of the Fathers


The Beast Within

Blood of the sacred, Blood of the damned

personali da dimenticarsi di averne una. In entrambi i casi non sono grandi esempi da seguire, no?

4 – SUPEREROI CON SUPERPROBLEMI

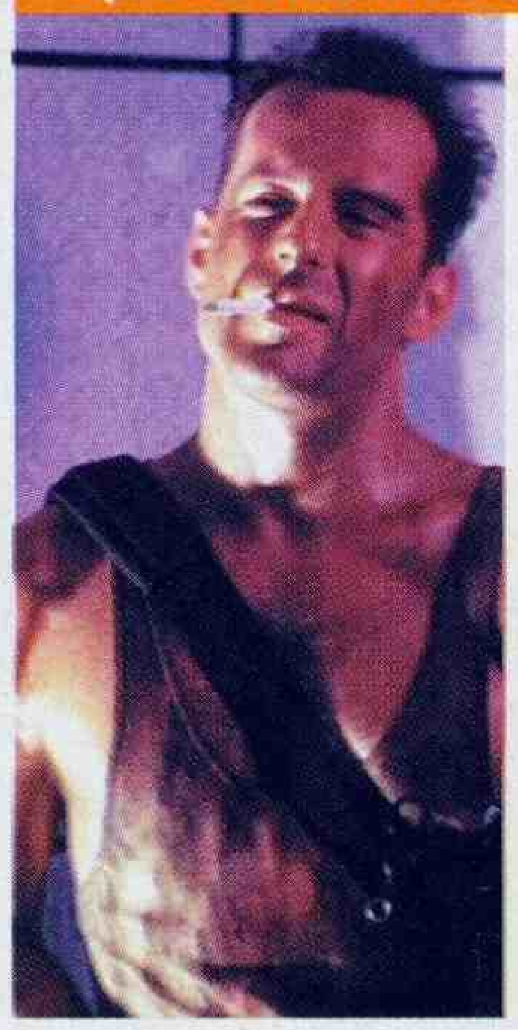
"Supereroi con superproblemi". Questo motto venne coniato svariate decine di anni fa da un uomo chiamato Stan Lee. Alla sua fervida fantasia, dobbiamo centinaia di avvincenti storie a fumetti che hanno, in seguito, ispirato altrettanti personaggi di grande successo.

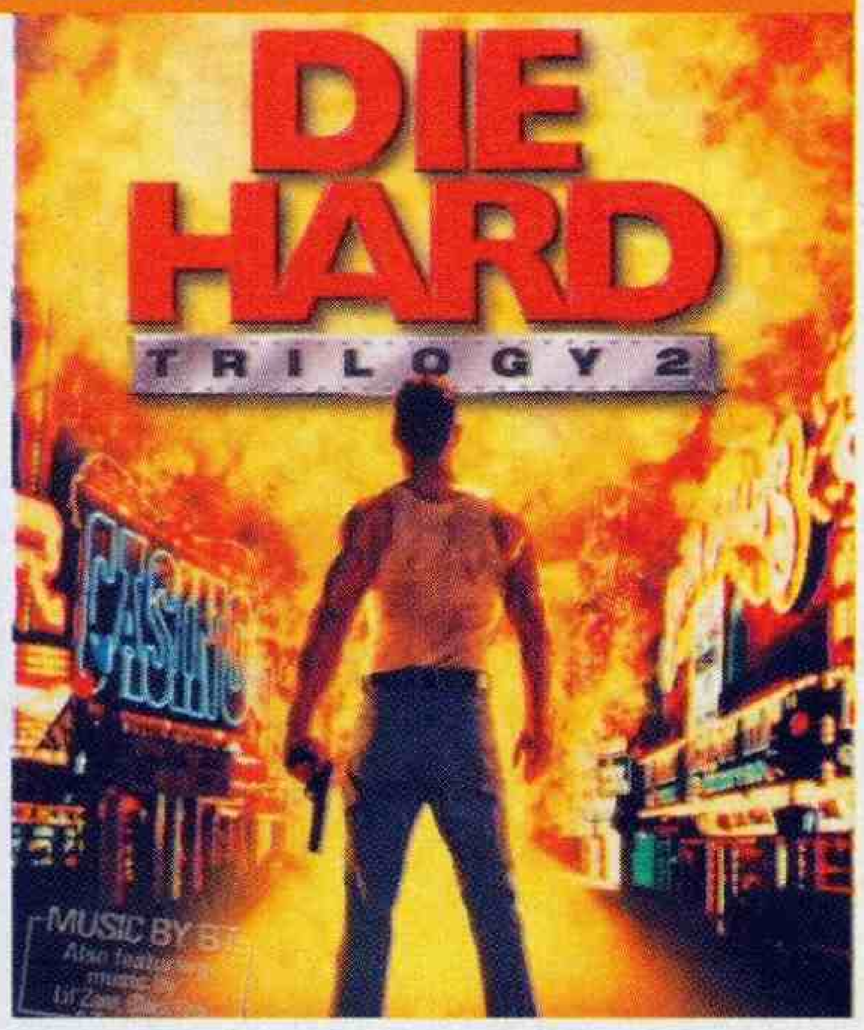
Il buon Stan non tardò a rendersi conto che l'eroe doveva avere connotazioni e problemi che fossero facilmente riconoscibili, e che permettessero di immedesimarsi "davvero" nel personaggio. Era finita l'epoca in cui il problema principale di un eroe, come per esempio Superman, fosse relativo al dove trovare una cabina telefonica per cambiarsi d'abito.

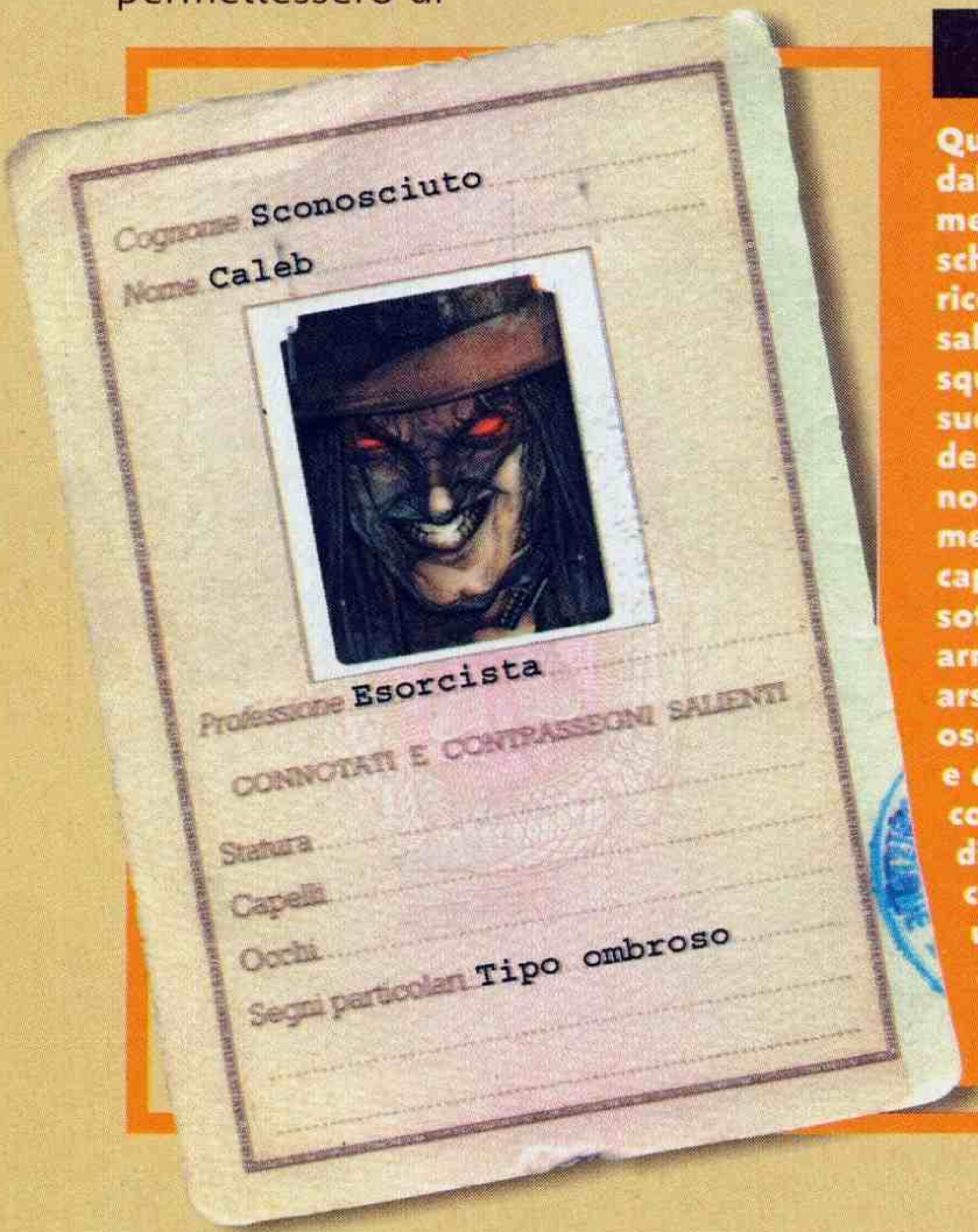
Stan mise i suoi personaggi in situazioni tali da strappare ai lettori considerazioni come: "Cielo, spero che non mi capiti mai una giornata così, ma quel che è peggio è che potrebbe davvero capitarmi!".

Un esempio particolarmente convincente di questa filosofia all'opera si trova negli albi dell'Uomo Ragno. Il povero Peter Parker, oltre a doversela vedere con avversari tra i più temibili della storia dei fumetti, si trovava ad avere a che fare con le seguenti complicazioni: una zia

Questo dovrebbe essere l'eroe con i problemi, ma basta uno sguardo per capire che li risolverà tutti e ne uscirà vincitore.



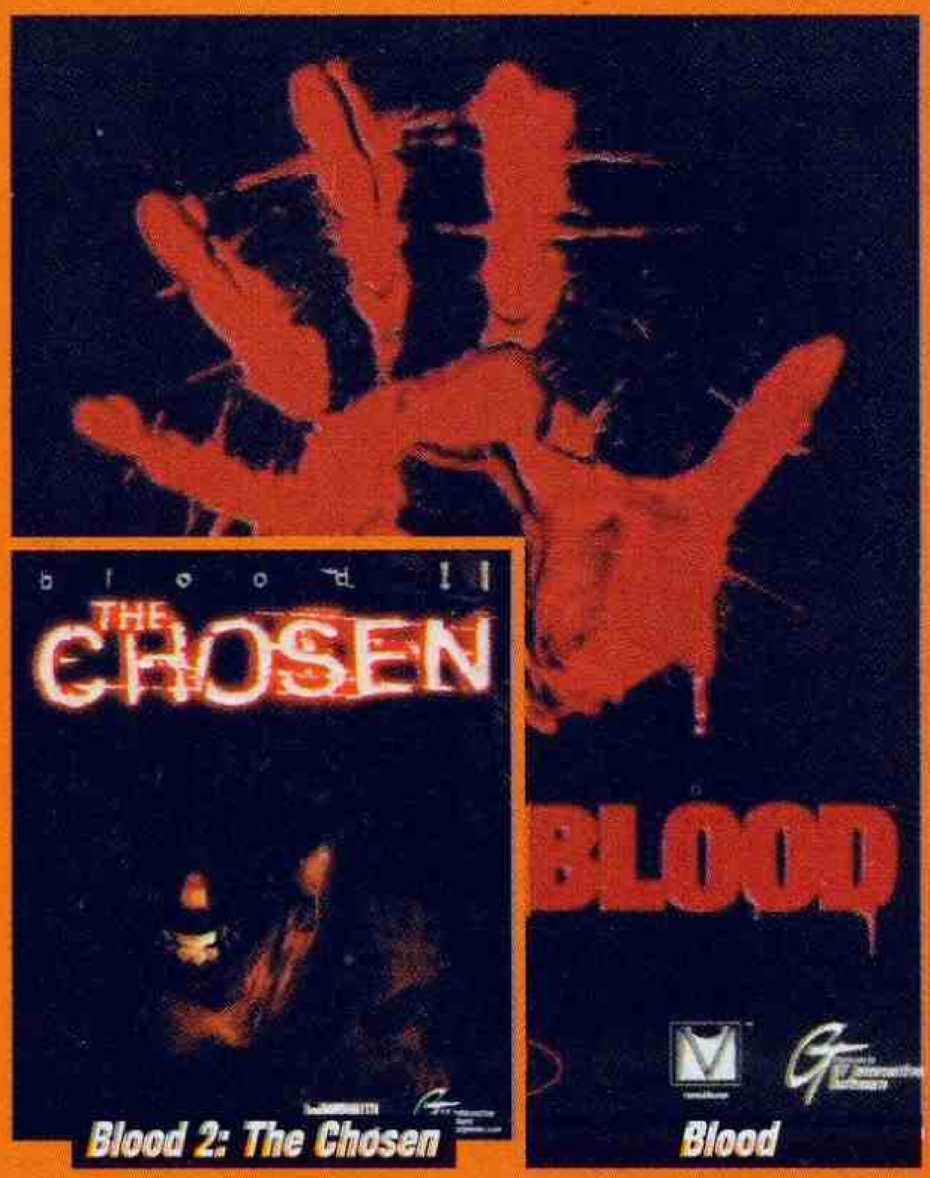




CALEB

Questa persona è pericolosa. Già dall'aspetto è facile comprendere come la sua mente sia danneggiata in profondità. E' folle, schizofrenico e perseguitato da incubi ricorrenti e raccapriccianti. Si spaccia per "Il salvatore del mondo", una forma di squilibrio mentale piuttosto comune, ma nel suo caso il motivo scatenante sono presunti demoni che, a suo dire, minaccerebbero il nostro pianeta. Veste come un qualsiasi mendicante e ha il volto coperto da un cappellaccio gigantesco. È accertato che, sotto l'enorme impermeabile, nasconde più armi di quante ne possa contenere un arsenale. È sospettato di appartenere a oscure congregazioni di adoratori del sangue e dell'oltretomba (il che è in netto contrasto con la sua dichiarata posizione di cacciatore di demoni). Frequenta ambienti malsani come cripte, cimiteri e case in rovina. In una recente perquisizione, in una delle sue abitazioni, è stata rinvenuta una copia del Necronomicon!

CURRICULUM VITAE

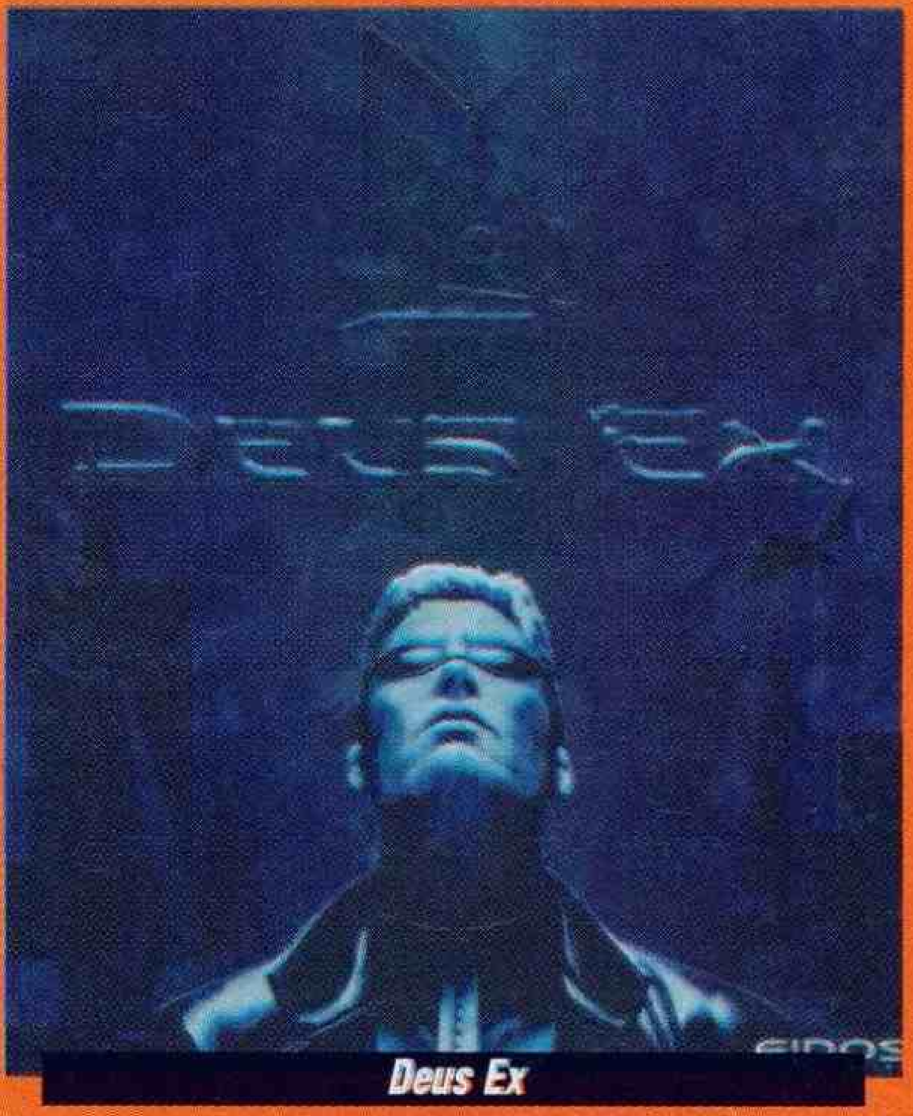


Blood 2: The Chosen — *Blood*

JC DENTON

Ecco il classico esempio di raccomandato, che assume il ruolo di eroe salvamondi grazie a un chiaro caso di nepotismo. Entrato da subito con un grado elevato nei ranghi della prestigiosa UNATCO, grazie all'aiuto del fratello Paul, si rivela immediatamente una testa calda, incapace dell'approccio morbido alle missioni che gli vengono assegnate. Approfitta di ogni occasione per mettersi in mostra e per scatenare un inferno di armi da fuoco nei teatri delle operazioni. Più volte è stato redarguito dai superiori a causa del suo insensato narcisismo, che lo ha spinto a vantarsi con le ragazze dell'agenzia (e anche civili) dei suoi impianti cibernetici, ma grazie alle sue protezioni in alte sfere ha sempre conservato il posto. Eppure, ancora una volta, quando si parla di agenti segreti freddi ed efficaci, si fa il suo nome. Il successo che ha ottenuto è assolutamente sproporzionato alle capacità che ha messo in mostra. Anche per lui è previsto un ritorno a breve: roba da matti!

CURRICULUM VITAE



Deus Ex

IL CREATORE DEGLI EROI E DEI PROBLEMI

Stan Lee arrivò alla Marvel Comics quando aveva solo sedici anni, e poco più tardi diede vita a quella che venne chiamata "L'era dei fumetti Marvel". Dalla sua fantasia sono scaturiti personaggi come L'Uomo Ragno, Hulk, gli X-Men, i Fantastici Quattro, Devil e tantissimi altri. Era in grado di scrivere dalle due alle cinque sceneggiature complete alla settimana. In questa foto, lo vediamo circondato dagli eroi di sua creazione, che, ne siamo certi, lo strozzerebbero molto volentieri!

anziana malata di cuore, una fidanzata sospettosa, un compagno di camera instabile, un principale nevrastenico e altre sciccherie inerenti la mancanza cronica di denaro, esami da dare all'università e via di questo passo.

Se questa è la vita dell'eroe, grazie, ne facciamo a meno. L'espediente ebbe un successo di tale portata che da esso scaturirono almeno due conseguenze: la prima fu che la casa editrice di Stan Lee (La Marvel Comics) divenne la più importante azienda produttrice di fumetti. La seconda conclusione fu che autori di tutto il mondo cominciarono a seguire le orme tracciate dal geniale Lee. In ambito cinematografico gli esempi si sprecano, ma ci piace ricordare Bruce Willis, nei panni di John McLane nella serie "Die Hard", probabilmente il protagonista più insanguinato che si sia mai visto sul grande schermo. Talmente eroico e sfortunato da meritarsi anche una trasposizione videoludica, nel non indimenticabile *Die Hard Trilogy* (ma è stato annunciato da qui a natale un ritorno in grande stile nel gioco *Die Hard Nakatomi plaza*).

Il prode McLane è comunque da considerarsi un vincente, e la sua trasposizione in un videogioco non ci sorprende. Ciò che, invece, siamo costretti a notare è che i Supereroi con

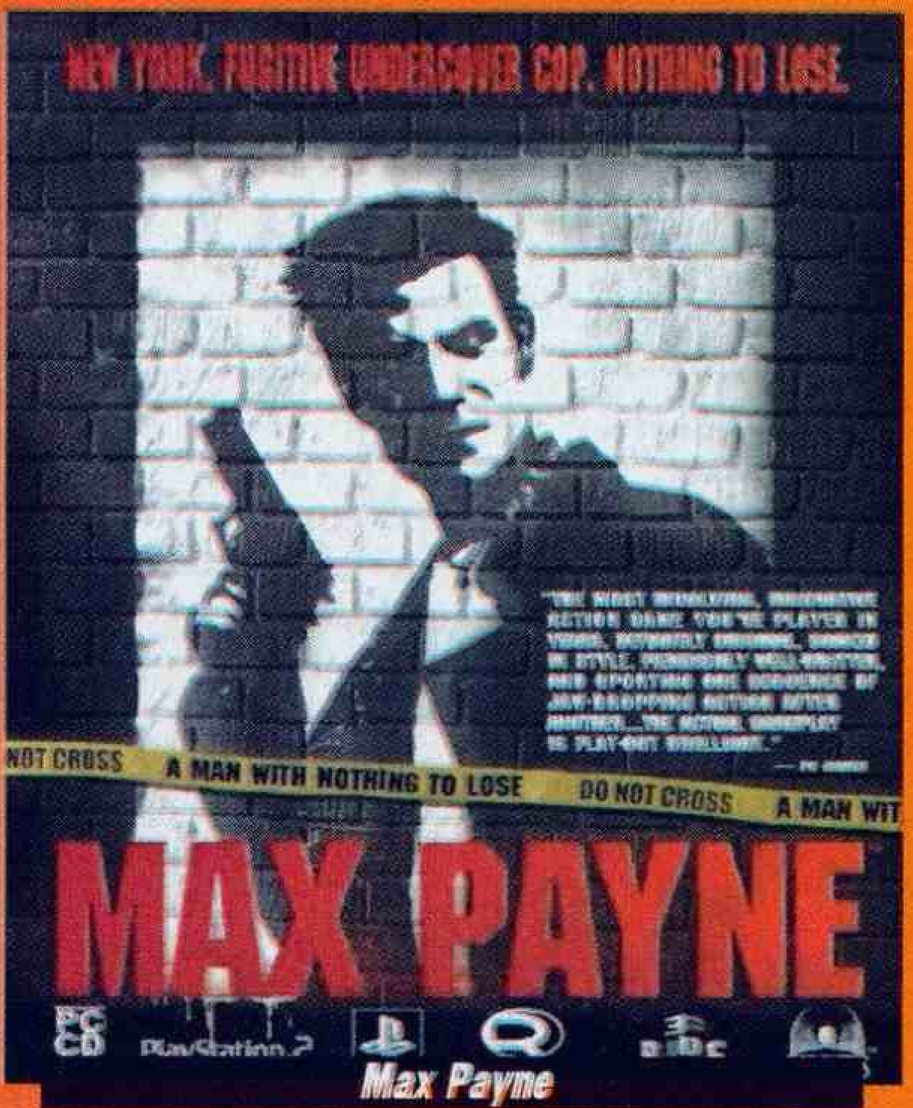
Dietro questa maschera rossa e blu si cela un uomo il cui peso di problemi supera, di gran lunga, quello dei suoi muscoli.

superproblemi non sono stati degnati di grande attenzione da parte degli sviluppatori di giochi. Qualche titolo di piattaforme su console, qualche picchiaduro e pochissimo altro. Come mai? Dipenderà forse dal fatto che il

MAX PAYNE

Nonostante l'aspetto da psicopatico, o forse proprio grazie a questo, Payne è un agente di polizia dello stato di New York. Sono note alcune sue spettacolari operazioni per conto della DEA, in collaborazione con la polizia ufficiale. Un recente dramma familiare lo ha spinto sulla via della vendetta solitaria, facendolo diventare un ricercato comune. Impossibile stabilire cosa farà e come lo farà. È un esperto in armi da fuoco, veste in modo ricercato e sfoggia sorrisi sarcastici. Agisce come un cane sciolto e persegue obiettivi chiari soltanto a lui. Nonostante sia in palese lotta contro il crimine organizzato, il suo modo di agire e le motivazioni che lo spingono, lo rendono collocabile più nel campo degli antieroi, che non in quello degli eroi veri e propri. Al suo apparire, avvengono sempre fenomeni catastrofici come esplosioni, sparatorie e detonazioni. Alcune indiscrezioni indicano che in futuro potrebbe mostrarsi di nuovo, forse addirittura in ambito cinematografico.

CURRICULUM VITAE

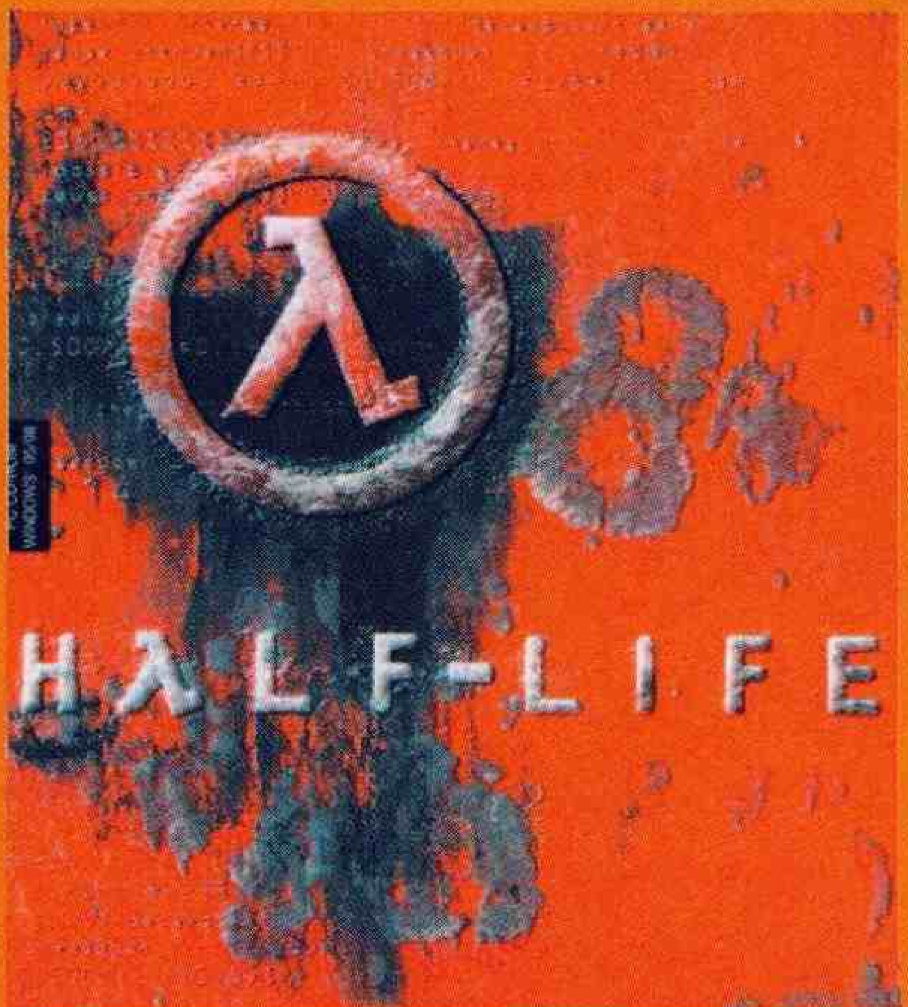


Max Payne

GORDON FREEMAN

Ha intrapreso la carriera di scienziato e ricercatore, arrivando giovanissimo a risultati del tutto inaspettati.
Le illazioni circa raccomandazioni o promozioni "comprate" trovano riscontro nell'immane pasticcio che ha combinato nel centro ricerche di Black Mesa: impianti distrutti, numerose vittime, esperimenti falliti, danni incalcolabili. Tutto quello che è venuto dopo è nulla in confronto a quel che ha fatto prima! Con il suo malaugurato intervento ha causato disastri irreparabili, si è dimostrato del tutto inadatto al compito di ricercatore e ha messo la nostra stessa sopravvivenza in serio pericolo. Nonostante questo, è stato osannato come uno dei più grandi eroi dei nostri tempi, a riprova che il giudizio popolare è spesso inaffidabile. Perseguitato da un'incredibile sfortuna (ascensori che si rompono quando passa o muri che esplodono in sua presenza), ha un aspetto fisico non propriamente esaltante. Altro che eroe!

CURRICULUM VITAE



***Half-Life* più sporadiche apparizioni in *Opposing Force* e *Blue Shift*.**

videogioco è considerato, prima di ogni altra cosa, evasione dal mondo reale (con tutte le spiacevoli attenzioni che la stampa non specializzata continua a dedicare a questo concetto) e che, come tale, deve divertire, più che preoccupare il giocatore, il quale, teoricamente, ha già di suo abbastanza problemi senza doversi accollare anche quelli del suo alter-ego virtuale. Tuttavia, non sarebbe disprezzabile qualche digressione nel campo del realismo, anche se forse i risultati sarebbero più comici che drammatici. Immaginiamoci per un attimo nei panni di Serious Sam: siamo in un immenso cortile circondato da piramidi e sfingi, alle nostre spalle giunge ovattato l'urlo atroce dei kamikaze senza testa che corrono furiosamente nella nostra direzione per esploderci addosso, davanti a noi una nuvola di polvere si solleva dagli zoccoli di qualche centinaio di scheletri da combattimento, mentre da dietro le dune appaiono minacciose le sagome dei robot giganti armati di lanciarazzi. Siamo in un bagno di sudore. Abbiamo poche munizioni.

Estraiamo il mitragliatore, digrignamo i denti e socchiudiamo gli occhi per prendere la mira e giocarci la nostra possibilità di dimostrare al mondo chi siamo e cosa sappiamo fare. Squilla il cellulare. Armeggiamo con la mano libera per rispondere. "Pronto", urliamo nel telefono mentre il rombo delle schiere in avvicinamento si fa assordante. Dall'altra parte c'è la nostra fidanzata: "Sam, tesoro, dovevi essere qui mezz'ora fa... dove sei?". La nostra risposta: "Sono nei guai!". Abbastanza drammatico? No, vero?

"CI VIENE CHIESTO DI IMMEDESIMARCI IN MODELLI DALLA PERFEZIONE IRRAGIUNGIBILE"

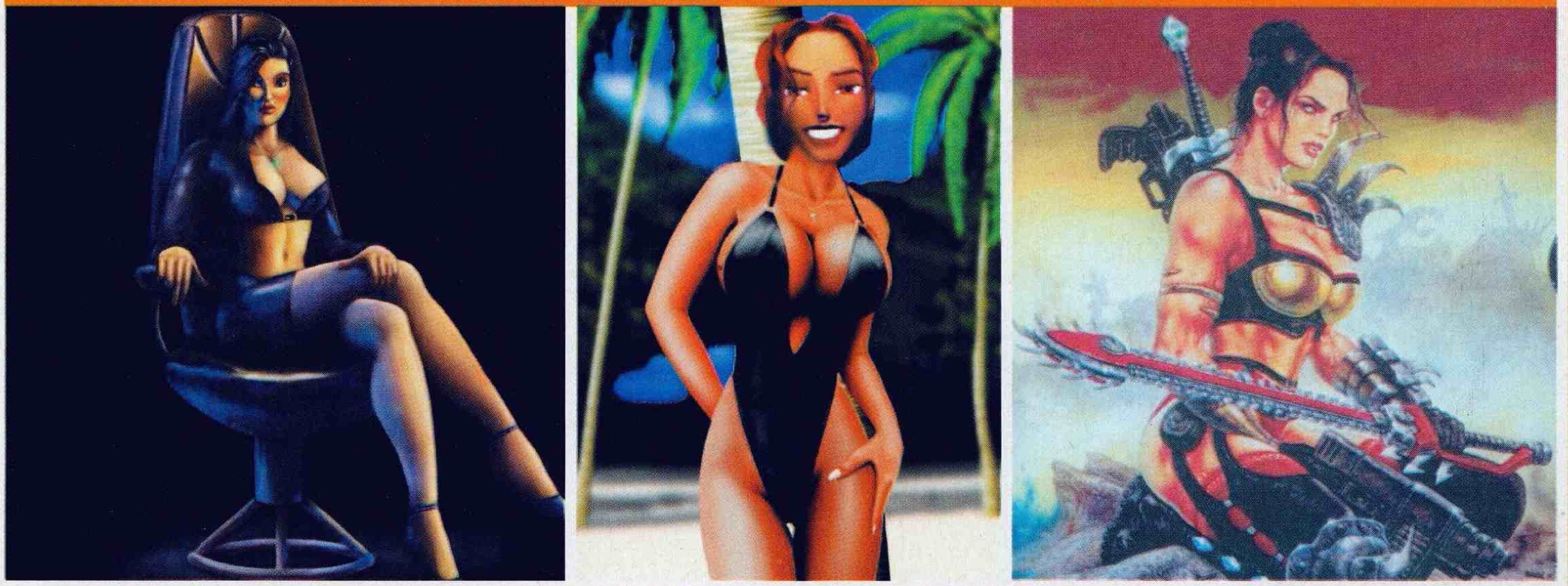
5 – LO STEREOTIPO E LE LOGICHE CONCLUSIONI

Seguendo un semplice ragionamento logico, si dovrebbe arrivare alla conclusione che un eroe è un essere eccezionale e, in qualche modo, unico.

Se i personaggi in grado di compiere gesti mirabolanti fossero centinaia, ecco che la loro unicità decadrebbe drasticamente. Le fucine creative degli autori di videogiochi sono, però, sempre al lavoro, e c'è continuamente bisogno di nuovi eroi.

Bisognerebbe che ognuno di questi fosse dotato di caratteristiche del tutto personali, che si trattasse di un essere veramente originale, ma in un secolo come quello in cui viviamo, gli eroi devono sottostare a una regola ferrea, che nemmeno le loro doti sovrumane sono in grado di demolire: devono far vendere! Ora, vuoi perché la creatività prima o poi perde colpi, vuoi perché l'eroe deve essere immediatamente

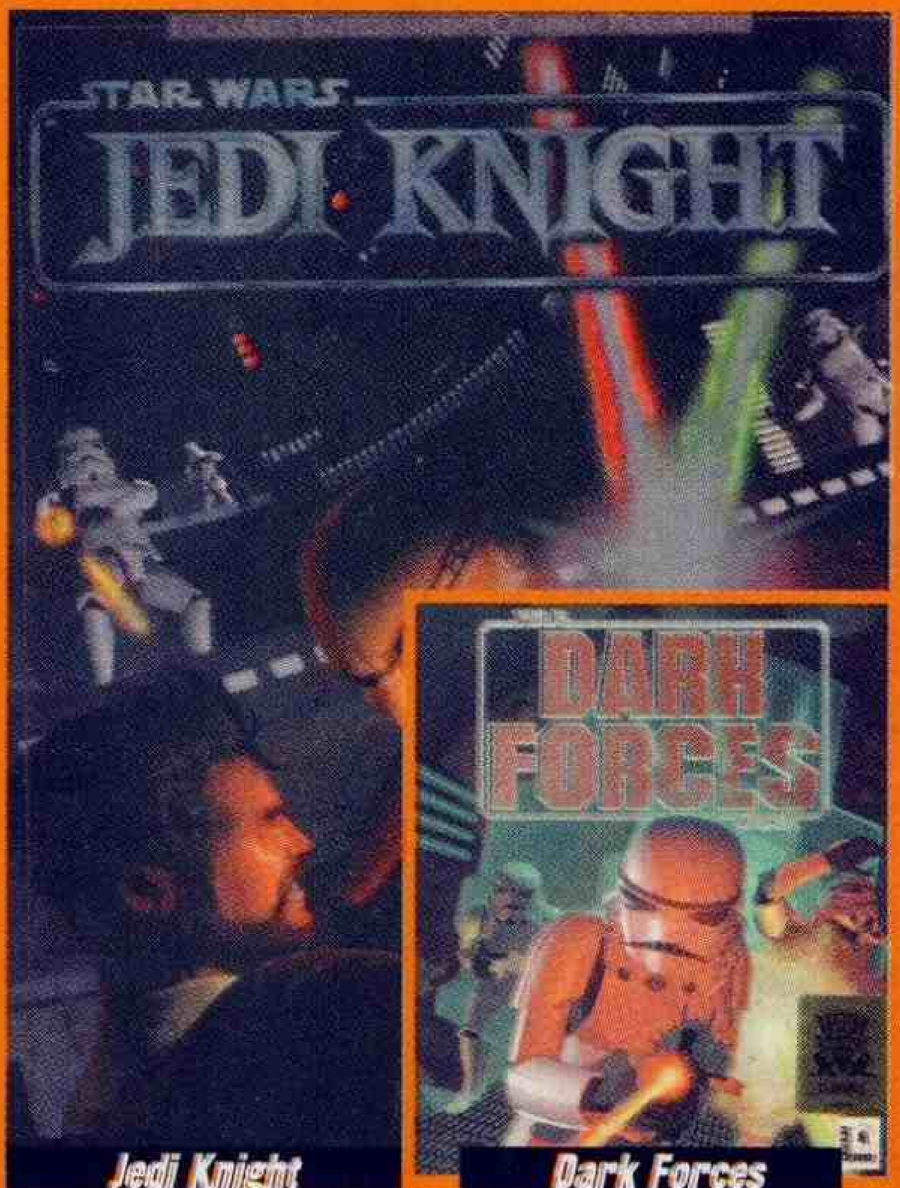
Elexis, Lara e Julie. Non è necessario disporre di uno spirito d'osservazione particolare per capire cosa hanno in comune queste tre signorine.



KYLE KATARN

Possiamo affermare con certezza che il signor Katarn ha abusato delle sue conoscenze nel campo della Forza, senza averne la purezza morale. Lo abbiamo visto in azione per tre volte, ma sarebbe più corretto dire due, come vedremo in seguito. Nella prima circostanza si limitava a un esecrabile (per la dottrina Jedi) uso delle volgari armi da fuoco. Nel secondo caso, si affidava ai poteri conferitigli dal suo apprendistato, ma rischiava più volte di cadere vittima del Lato Oscuro. Infine, e questo è addirittura fuori da ogni logica dell'eroismo, all'inizio della terza missione rivolta a risolvere i misteri dei Sith, si chiamava bellamente fuori dalla partita, spedendo un'assoluta neofita di nome Marah Jade a svolgere il compito al suo posto, mentre egli rimaneva a godersi la comodità di un avamposto ribelle dotato di ogni comodità. Questo sarebbe un cavaliere Jedi? Un eroe degno della saga di "Guerre Stellari"? Stentiamo a credere che stia per tornare a farsi vivo sui nostri monitor!

CURRICULUM VITAE



Jedi Knight

Dark Forces

riconoscibile, è sempre più frequente il ricorso allo stereotipo. Ce ne sono di due tipi: il maschile e il femminile.

Lo stereotipo dell'eroe maschile, nella maggior parte dei casi, prevede una considerevole statura e un fisico nerboruto; collo taurino, avambracci che sembrano locomotori, ventre piatto, addominali in fibra di carbonio e magari occhiali da sole scuri.

Niente male. Se facciamo una rapida carrellata tra i titoli di maggior successo, troveremo bizzeffe di questi individui palestrati, in grado di sopportare letali scariche di fucile al plasma in pieno volto senza altra conseguenza che non quella di perdere qualche "punto vita".

C'è qualche eccezione, ma si possono contare sulle dita di una mano. Succede di peggio nella sfera femminile. L'eguaglianza dei sessi, le pari opportunità, il progresso, e tutto il resto hanno aperto il campo alle eroine, e di questo siamo contenti.

Lo saremmo di più se non fosse che "tutte" (e qui non c'è eccezione che tenga) le protagoniste femminili hanno corpi tutti curve, abbigliati in modo da renderli ancora più mozzafiato.

L'esagerazione è lì, dietro l'angolo. Ecco dimensioni più che generose nei punti di tradizionale richiamo, tute aderenti come una seconda pelle, vestitini, calzoncini microscopici e chi più ne ha, più ne metta.

D'accordo, supponiamo anche che l'occhio voglia la sua parte, ma non dimentichiamo che ci viene chiesto di "immedesimarci" in questi modelli dalla perfezione fisica irraggiungibile.

Nel mondo dei videogiochi possiamo smitizzare l'eroe: lo controlliamo noi e siamo in grado di levarci lo sfizio di farlo avvicinare a un muro e ordinargli di lanciare una granata davanti alla sua faccia, per vederlo abbattuto dalla sua stessa mancanza di spirito e farci una bella risata alla sua salute.

Con la televisione, invece, questo non è possibile e siamo costretti a subire l'eroe. L'unico potere che abbiamo a disposizione è quello di premere quel pulsante rosso sul telecomando, che serve a spegnere l'invincibile protagonista, la situazione e tutto il resto. Faremmo bene a usarlo!

Questi sono modelli fasulli, virtuali, che non hanno un'esistenza reale. La verità? I veri eroi, quelli capaci di grandi imprese, che non aderiscono a uno stereotipo e che portano avanti una vera vita, siamo noi!

GIOCHI COMPUTER

LA LEZIONE DEL CINEMA

La conferma che la situazione è quella che fa l'eroe, e che quest'ultimo può anche risultare lontano anni luce dallo stereotipo del vincente, può essere gustata nel film "Eroe per caso", che descrive, appunto, come un caso di pericolo possa fare uscire allo scoperto l'eroe che è in noi. Il film si avventura anche in un amaro caso di sfruttamento della popolarità causata da atti d'eroismo, veri o presunti, ma rimane una pellicola divertente e, in qualche modo, istruttiva.

GIOCATORE

Alziamoci in piedi e applaudiamo senza riserve l'unico vero eroe di questa galleria di personaggi. Il Videogiocatore è l'esempio più fulgido della dedizione e dell'amore per la propria causa, che lo spinge ad affrontare ogni tipo di sfida. Rubando tempo alla propria vita privata, egli risolve casi, salva il mondo dalle più tremende minacce, si occupa di malviventi, mutanti, zombi, demoni e mostri. È sempre pronto a lanciarsi in nuove sfide e a vincerle senza chiedere nulla in cambio, anzi, paga per affrontare tutti questi compiti! Sprezzante del pericolo, ironico, coraggioso e disinteressato, il Videogiocatore è, e deve essere, uno sprone per tutti, al fine di migliorare le prestazioni, acuire i sensi e dimostrare le proprie capacità. Ognuno di noi dovrebbe cercare di assomigliargli un po', perché questo è il vero e solo eroe dei nostri tempi!

CURRICULUM VITAE

Tutti i giochi che ci possiamo immaginare!

Paris Dakar
TOTAL
PARIS-DAKAR™ RALLY
ARRIVARE IN FONDO E' GIA UNA
VITTORIA!
Acclaim
PC CD ROM
PlayStation 2
www.ACCLAIM.com
PARIS DAKAR™ and Acclaim ® & © 2001 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Product under license from ASO, S.A.
All trademark rights reserved. © ASO, S.A. Developed by Broadsword Interactive. All rights reserved.
www.halifax.it
HX HalifaX
digital bros division

CRUSADER TOTAL WAR

I Cavalieri Templari prendono il posto dei Samurai in questo nuovo sforzo dei creatori di *Shogun*!

T*otal War* – Guerra Totale: un nome accattivante, che non ha mancato di attirare l'attenzione di tutti gli amanti del genere strategico in tempo reale su un gioco sviluppato da un gruppo di sconosciuti (almeno all'epoca) chiamato Creative Assembly. Sebbene ogni mese escano titoli competitivi e ben realizzati (*Sudden Strike, Cossacks, Emperor: Battle for Dune* o *Z: Steel Soldiers*), nessuno di essi, tranne *Shogun*, può offrire davvero delle visioni evocative e ispiratrici.

Shogun: Total War è stato un fuoriclasse della strategia su computer, e *The Mongol Invasion*, l'espansione ufficiale, è riuscita a perfezionarlo ulteriormente, ma i tempi sono ormai maturi per l'avvento di un gioco nuovo di zecca, in grado di mandare in fibrillazione gli appassionati anche soltanto dopo aver letto il nome scelto per battezzarlo.

Crusader dovrebbe essere un nuovo passo nell'evoluzione della filosofia che è stata capace di scuotere le fondamenta di un genere stagnante come quello strategico. Animati dai riconoscimenti ottenuti dal loro primogenito, Michael de Plater (direttore creativo della Crative Assembly) e Mike Simpson (direttore dello sviluppo del titolo) hanno preso il mix di strategia su larga scala e di singole battaglie tipico di *Shogun*, applicandolo a uno scenario ambientato in quattro secoli di storia europea, invece che nei cento anni o poco più di guerre giapponesi del gioco originale. Il lasso di tempo coperto va dalla prima Crociata in Medio Oriente fino alla caduta di Costantinopoli e alla riconquista della Spagna da parte dei monarchi cattolici. Cosa offrirà *Crusader*, nel concreto, a un giocatore? È presto detto, il periodo preso in considerazione è quello in cui le

"USARE STATISTICHE REALI PER EQUILIBRARE LE FORZE DI UN GIOCO FORNISCE UN OTTIMO PUNTO DI PARTENZA"

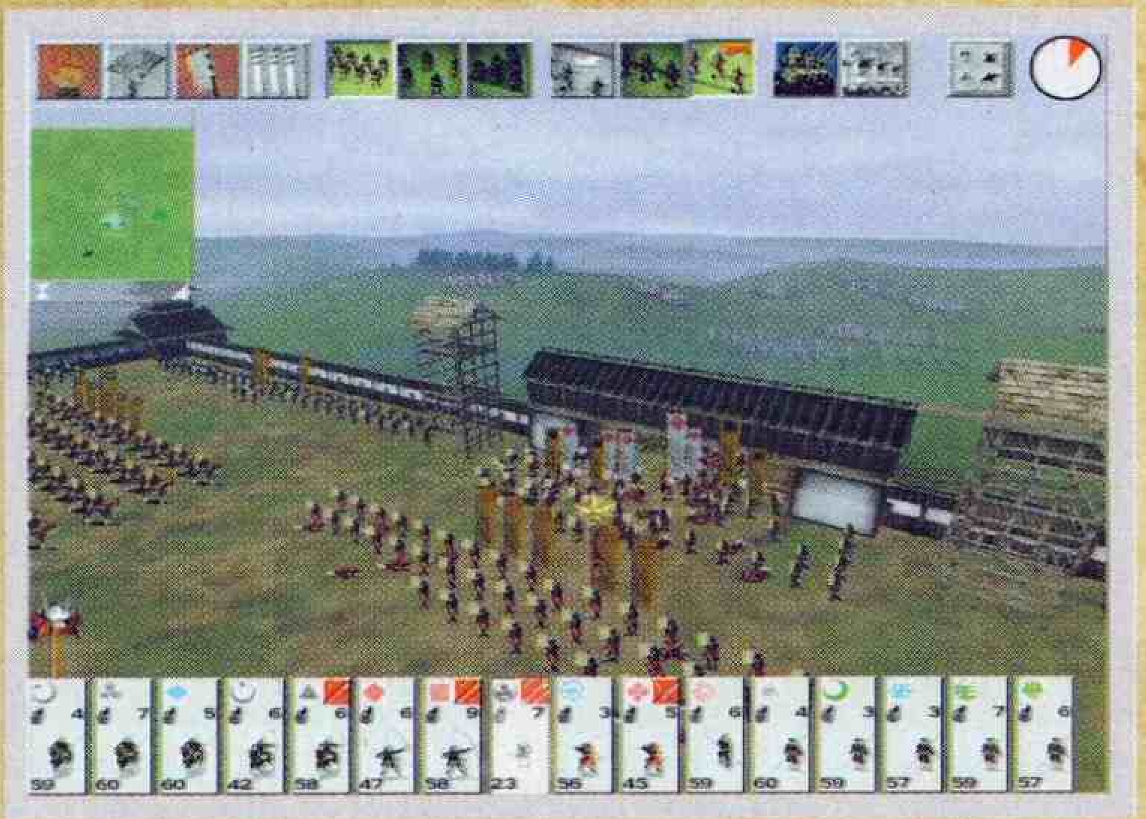
La modalità "widescreen" ci fa sentire parte di un film come "Lawrence d'Arabia".

nazioni europee emergevano dall'incessante lotta dei signori feudali.

Riccardo Cuor di Leone e il Feroce Saladino combattevano per il controllo della Terrasanta, esisteva ancora un Sacro Romano Impero che non era sacro, né romano né tantomeno un impero; francesi e inglesi imparavano a odiarsi durante la Guerra dei Cent'Anni; i re si impadronivano del proprio trono e lo difendevano con la forza del braccio e della spada, i cavalieri dominavano il campo di battaglia (fino a che gli arcieri inglesi non si fecero temere in tutto il mondo); era un tempo in cui il Papa poteva concedere l'assoluzione di tutti i peccati a chi massacrava più ferocemente i nemici della Chiesa; tra le dame e i cavalieri c'era l'Amor Cortese e i matrimoni venivano celebrati tra bambini di quattro anni in trattati dinastici e territoriali; due Papi si lanciavano

LEZIONE DI STORIA

Nel numero di giugno dell'anno scorso, *Shogun: Total War* si è meritato un 9 ed è diventato, molto presto, il punto di riferimento per qualsiasi nuovo gioco di strategia in tempo reale. Tra i motivi di tale successo, c'è il merito di aver introdotto delle battaglie che non sembrassero semplicemente un'astrazione simbolica, cui si accostavano le elevate dimensioni dei campi di battaglia. *Crusader* sembra aver fatto tesoro di queste caratteristiche, portandole alle estreme conseguenze.



"UNO DEI CAMBIAMENTI PIU' INTERESSANTI È IL SISTEMA DI GESTIONE DEI PERSONAGGI SPECIALI"

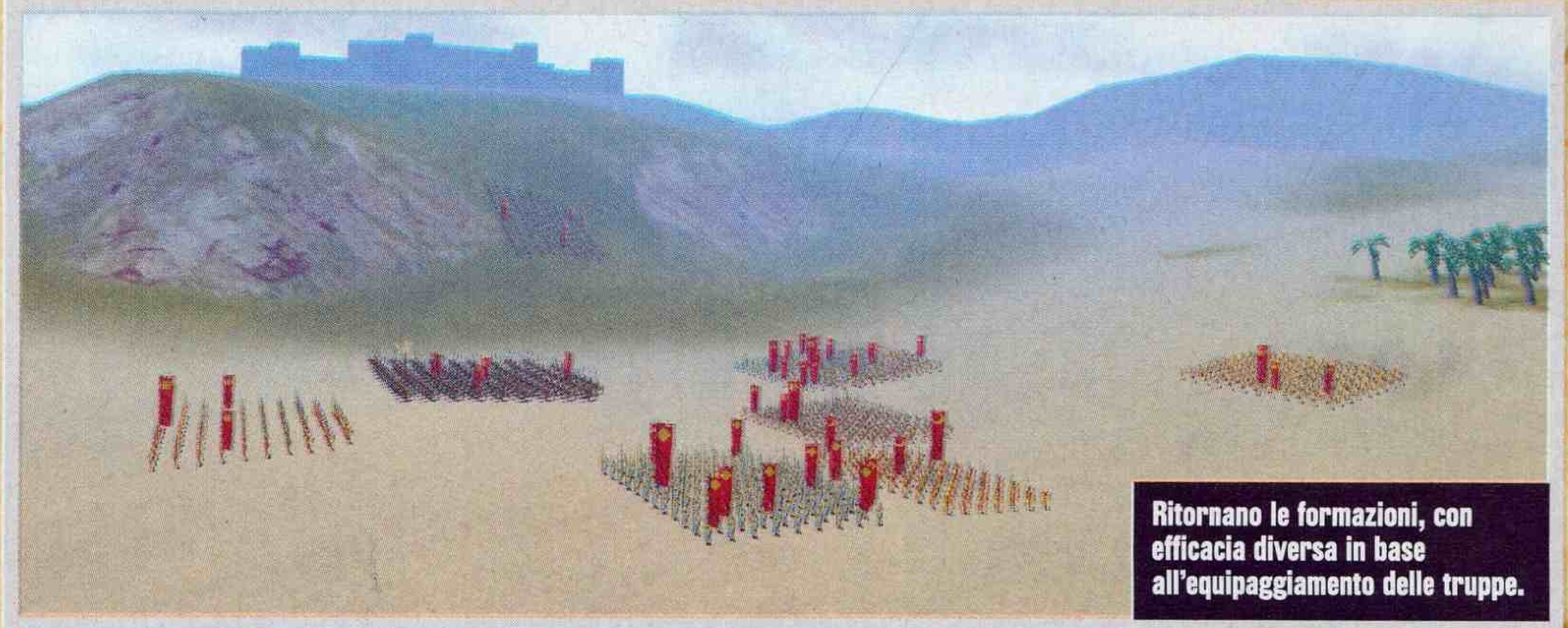
anatemi e scomuniche, sostenendo di essere ognuno il vero Capo della Chiesa; la Peste, la terribile Morte Nera, uccideva quasi un terzo della popolazione e in cui gli eretici e le streghe venivano bruciati a migliaia; il tempo in cui le orde dei Mongoli arrivavano dall'est e gli eroi come Giovanna d'Arco e Robin Hood passavano dalla realtà al mito, in cui tutti credevano che fosse il Sole a girare attorno alla Terra e buona parte della Spagna era governata dai Musulmani; la vita e la morte correvano sul filo di una spada e grandi cattedrali venivano costruite in tutta Europa; un periodo di profondi cambiamenti bellici, in cui si cominciava a usare su larga scala la polvere da sparo e il Rinascimento era alle porte.

Viene da chiedersi cosa possano desiderare di più gli strateghi da scrivania. Abbandonando il grande disegno alla base del gioco, per entrare nel vivo dell'azione, bisogna sottolineare che uno dei cambiamenti più rilevanti introdotti in *Crusader* consisterà nell'aumento dei tipi di unità disponibili al giocatore: più di 60! Ci saranno truppe specifiche per tutte le civiltà descritte all'interno del titolo e, di conseguenza, ogni esercito avrà uno stile di combattimento diverso dagli altri. La relazione tra le differenze culturali mostrate in *Shogun* e in *Crusader* sembra simile a quella tra *Age of Empires* e il suo seguito. Mentre il primo titolo vantava differenze minime tra le

civiltà (o i clan, in *Shogun*), il seguito ampliava queste variazioni tra i gruppi. Questo significa che in *Crusader*, la scelta di giocare usando le truppe inglesi, il Sacro Romano Impero, la Francia, la Spagna Cristiana, il Papato, la Polonia, i Nordici, l'Impero Bizantino, i Grandi Principati di Russia o l'Almohad Islamico, influenzerà direttamente le formazioni e lo stile di combattimento delle nostre forze. I Turchi, per esempio, avranno soldati molto veloci e una buona artiglieria, ma non presenteranno la forza scioccante della cavalleria pesante dell'Europa occidentale. In *The Mongol Invasion*, avere due diversi eserciti nel gioco rendeva il tutto molto più interessante e *Crusader* porterà questo ragionamento alle estreme conseguenze. Da una parte, ciò potrebbe minacciare l'equilibrio di gioco, ma secondo Michael de Plater questo non avverrà.

È ovvio che avere più eserciti con caratteristiche tanto peculiari rende più arduo il compito di bilanciare gli scontri, ma gli sviluppatori hanno potuto contare su cinquecento anni di scontri medioevali e su molti documenti attendibili.

I creativi della Creative Assembly hanno scoperto che usare statistiche reali per equilibrare le forze di un gioco fornisce un ottimo punto di partenza per il prodotto finito. Naturalmente, non tutte le truppe saranno disponibili in un qualsiasi momento del gioco, ma tutto questo amplierà il concetto di "albero tecnologico" visto in *Shogun*.



Ritornano le formazioni, con efficacia diversa in base all'equipaggiamento delle truppe.

Crusader abbraccerà quattrocento anni di storia in una dozzina di paesi, con continue rivoluzioni nell'arte della guerra. Nuove tecnologie e unità, come l'arco lungo, il cannone o le picche, distruggeranno chi è rimasto indietro e le sue tattiche.

La diretta conseguenza consisterà nella creazione di truppe con caratteristiche uniche, senza per questo minacciare l'equilibrio degli scontri: ci saranno molte più unità con abilità speciali, un po' come il Ninja da battaglia visto in *The Mongol Invasion*. Confrontando i periodi presi in esame da *Shogun* e da *Crusader*, salta all'occhio la relativa importanza degli assedi. Mentre nelle battaglie dinastiche orientali la guerra sotto il castello del nemico era rara, in Occidente essa ebbe molta importanza e assunse via via le forme più barocche.
Nel gioco, questo non si tradurrà

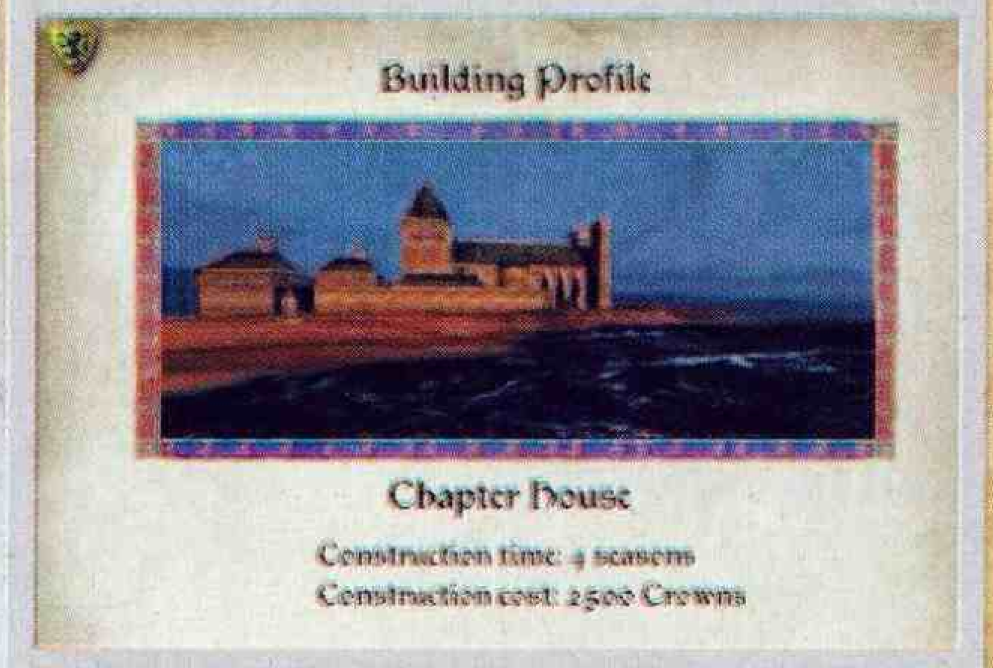
PAGANI?

Si tratta di forze analoghe a quelle dei Ronin o dei Ribelli di *Shogun*, in cui alcuni territori sulla mappa erano controllati da piccole forze indipendenti. Nell'Europa Settentrionale, molti cavalieri tornati dalle Crociate si riunirono in un ordine militare, quello dei Cavalieri Teutonici, con lo scopo di diffondere il Verbo di Dio tra i pagani con l'uso della spada.

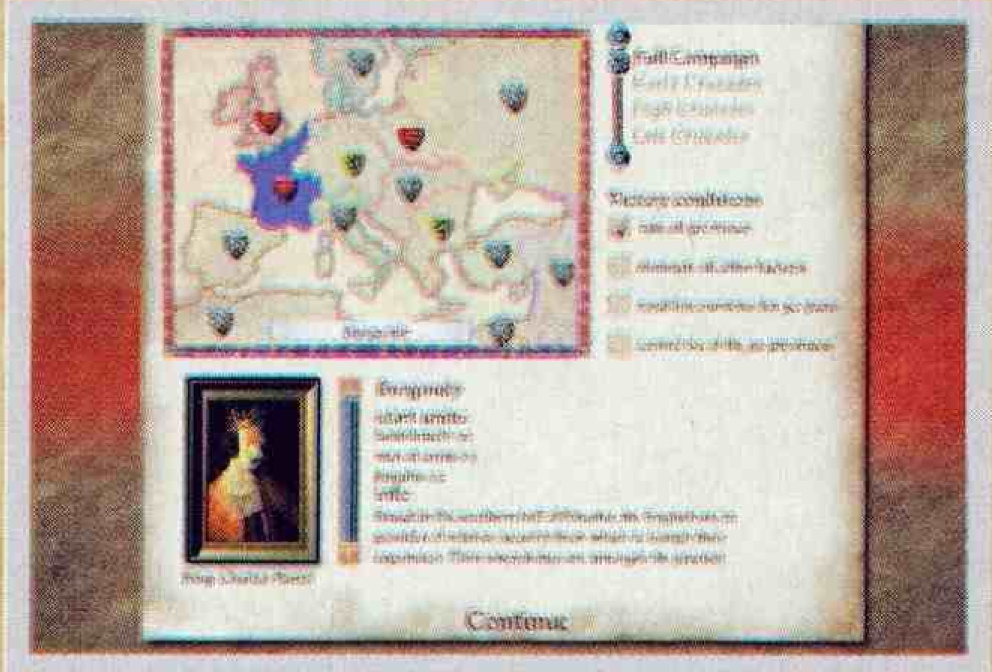
semplicemente in una carica, ma in una serie di tecniche disponibili tra cui scegliere. L'armata attaccante potrà usare artiglieria e catapulte per abbattere i muri della fortezza, e anche le opzioni del difensore cresceranno in numero: non soltanto un aumento delle fortificazioni, ma anche la possibilità di aggiungere torri presidiate da arcieri o artiglieria.

Inoltre, il giocatore avrà il controllo diretto dei cancelli del castello. In *Shogun*, se l'esercito difensore cercava di rompere l'assedio, la battaglia veniva combattuta in campo aperto, mentre in questo titolo sarà possibile coordinare gli sforzi tra le truppe all'esterno e quelle all'interno della fortezza.

Uno dei cambiamenti più interessanti cui assisteremo in *Crusader* è il sistema di gestione dei personaggi speciali: non esisterà più un semplice sistema di "Punti Onore" nello sviluppo di queste



Si potranno aggiungere costruzioni nei nostri insediamenti, aumentandone il valore.



***Crusader* ci permetterà di scegliere tra diverse campagne, che scandiranno i secoli presi in esame.**

Da una certa distanza, le differenze tra cavalieri e samurai si assottigliano.

Uno scontro terribile nei pressi di un piccolo insediamento nel deserto.

figure. I ruoli comprenderanno, invece, la possibilità di creare generali, governatori, principesse, vescovi, cardinali, diplomatici, inviati papali, eretici, cacciatori di streghe, inquisitori, famosi artisti e filosofi (in termini moderni, scienziati).

Tuttavia, sarà il modo in cui possono svilupparsi dallo schema di partenza il vero elemento caratteristico: nel corso del tempo, queste personalità di spicco svilupperanno vizi e virtù che influenzeranno le loro capacità nel rapportarsi con il resto del mondo. Un po' come accadeva in *Shogun*, in cui l'ispirazione era costituita dalle parole de "L'Arte della Guerra" di Sun Tzu, gli intrighi politici dell'Occidente si baseranno su "Il Principe" di Machiavelli. Gli sviluppatori affermano che, man mano che le ricerche procedevano, si rendevano sempre più conto di come il Medio Evo fosse un'epoca pazzesca, con personaggi quali Vlad Tepes, che impalò vivi 15.000 contadini e avversari.

Questo genere di comportamenti hanno ispirato la creazione di una serie di tratti caratteristici, denominati "vizi". Nel gioco, alcuni vizi verranno determinati a caso e altri in base alle azioni intraprese.

Assassinando un Vescovo, per esempio, si acquisirà il vizio "Uccisione di Prete", il che non renderà il personaggio molto amato dalla popolazione (se la cosa viene risaputa, ovviamente). Questa sorta di difetti, se tenuti segreti, non influenzeranno negativamente il gioco, ma potranno essere scoperti da una spia.

Un sistema simile, non completamente arbitrario e casuale, si dimostrerà importante ai fini dello sviluppo del gioco e ogni partecipante sarà in grado di scegliere i propri vizi da una breve lista, ogni volta che un personaggio sotto il suo controllo ne acquisirà uno.

Questo dovrebbe fornire una sorta di controllo in stile "gioco di ruolo" sullo sviluppo dei personaggi più importanti della sua fazione. Inoltre, molti vizi avranno anche un lato positivo.

"Brutalità", per esempio, aumenterà la paura che il personaggio incute negli altri, il che lo renderà più capace nel sedare le rivolte della popolazione. Arrivando al difetto di "Brutalità Oltraggiosa" sarà difficile che la popolazione provi a ribellarsi del tutto. Non resta che lo spazio per un rapido accenno sul sistema grafico migliorato, la gamma più vasta di tipologie tattiche e molti altri aspetti. Se *Shogun* era veramente la "Guerra Totale" che termine dovremo inventarci per definire *Crusader*?

TEMPO D'AZIONE

In *Shogun* c'era un filmato che mostrava i nostri "agenti speciali" in azione. In questo seguito, i filmati e gli eventi descritti sono molti di più. Ecco alcuni disegni preliminari, che preannunciano degli avvenimenti chiave.

Un castello medioevale in lontananza: gli assedi saranno più entusiasmanti che in *Shogun*.

ANCORA SUN TZU?

Gli sviluppatori pensano che i principi di Sun Tzu siano universali, ma hanno cercato qualcosa di più specifico per l'arte della guerra occidentale. Per esempio, un ottimo stratega romano chiamato Vegetius, riscoperto durante il Medioevo, che portò a una vera e propria rivoluzione delle tattiche belliche.

Vai all'inferno...
LEVEL 1
CORE
www.projectedengame.com
PlayStation 2
Project Eden © Core Design Limited 2001. Project Eden is a Trademark of Core Design Limited. Published by Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

...Vieni
in paradiso
PlayStation.2
EDEN
PC CD-ROM
LEADER
www.leaderspa.it
EIDOS
INTERACTIVE
EDEN

COSTRUIRE PER GIOCARE

UNA GUIDA PER COSTRUIRE CON LE NOSTRE MANI IL COMPUTER CON CUI GIOCARE ALLA GRANDE. SCOPRIAMO CHE IL DIVERTIMENTO COMINCIA BEN PRIMA DI AVER INSTALLATO IL NOSTRO TITOLO PREFERITO.

CHIUNQUE abbia un minimo di **passione per i videogiochi, sa che i computer non sono strani monoliti biancastri, ma un semplice insieme di periferiche, che una volta connesse l'una con l'altra formano la nostra macchina da gioco preferita. Un Personal Computer venduto da IBM è praticamente identico a uno venduto da Dell o da CentroHL, e le uniche differenze sono date dai servizi come l'assistenza tecnica e la garanzia.**

Un PC può costare molto di più se venduto tramite un nome conosciuto, nonostante le parti che lo compongono siano le stesse dell'assemblatore sotto casa; non si tratta di soldi sprecati, soprattutto se utilizziamo il computer per lavoro. Pensiamo, per esempio, a un disco fisso che si danneggia, impedendoci di accedere ai nostri dati: un buon servizio di assistenza ci sostituirebbe il pezzo in pochi giorni lavorativi, ma questi vantaggi hanno un prezzo non indifferente. A fronte di tale considerazione, un giocatore smaliziato potrebbe preferire spendere questi soldi in una scheda video più potente.

Assemblare da soli il proprio computer permette, a parità di spesa, di avere fra le mani uno strumento più potente, e consente di apprendere qualcosa in più sul suo funzionamento. Certo, non si tratta di un'operazione banale, ma con un minimo sforzo chiunque può divertirsi ad assemblare tra loro le varie periferiche.

Questa guida vuole essere un ausilio per tutti coloro che non si sono mai cimentati in una simile impresa, illustrando passo per passo le operazioni necessarie per trasformare un groviglio di silicio, circuiti integrati e ferraglia in un computer da gioco perfettamente funzionante. Se siamo meno ambiziosi, invece, troveremo in queste pagine molte indicazioni valide per imparare a sostituire alcune componenti, come il processore o la scheda video di un PC già assemblato.

COSA CI SERVE

Gli attrezzi di cui dotarsi sono davvero pochi, anche perché quasi tutto il necessario viene fornito insieme alle componenti che andremo a utilizzare; assicuriamoci di avere a portata di mano un cacciavite e qualche vite di scorta e siamo pronti per iniziare.

INIZIA LA COSTRUZIONE

La prima operazione consiste nell'aprire il case (l'involucro di metallo che conterrà il cuore del nostro computer) e smontare la paratia laterale sulla quale andremo, di seguito, a incastonare la scheda madre.
Di solito, l'impresa procede senza problemi: basta far combaciare i fori disposti sulla motherboard con quelli presenti sulla paratia e avvitare il tutto, prestando attenzione a non stringere troppo, per evitare di rovinare alcuni delicati circuiti.

Sarà quindi la volta di ricomporre il case, e proseguire con l'assemblaggio. Iniziamo dal cuore del nostro computer, il processore. Secondo la versione acquistata, potremo trovarci fra le mani un blocco unico formato da CPU, dissipatore e ventolina, oppure tutti questi elementi separati, da unire tra loro con le nostre mani. Questa seconda scelta, solitamente, si rivela la migliore, visto che così facendo avremo la possibilità di optare per il dissipatore più adatto alle nostre esigenze, aspetto che può rivelarsi molto utile, soprattutto se si ha intenzione di procedere all'overclock (cioè alla procedura che spingerà il processore a lavorare oltre le specifiche imposte dalla casa produttrice). Per comporre tra loro i tre elementi, cominciamo stendendo uno strato di pasta siliconica sulla parte della CPU che andrà a contatto con il dissipatore.

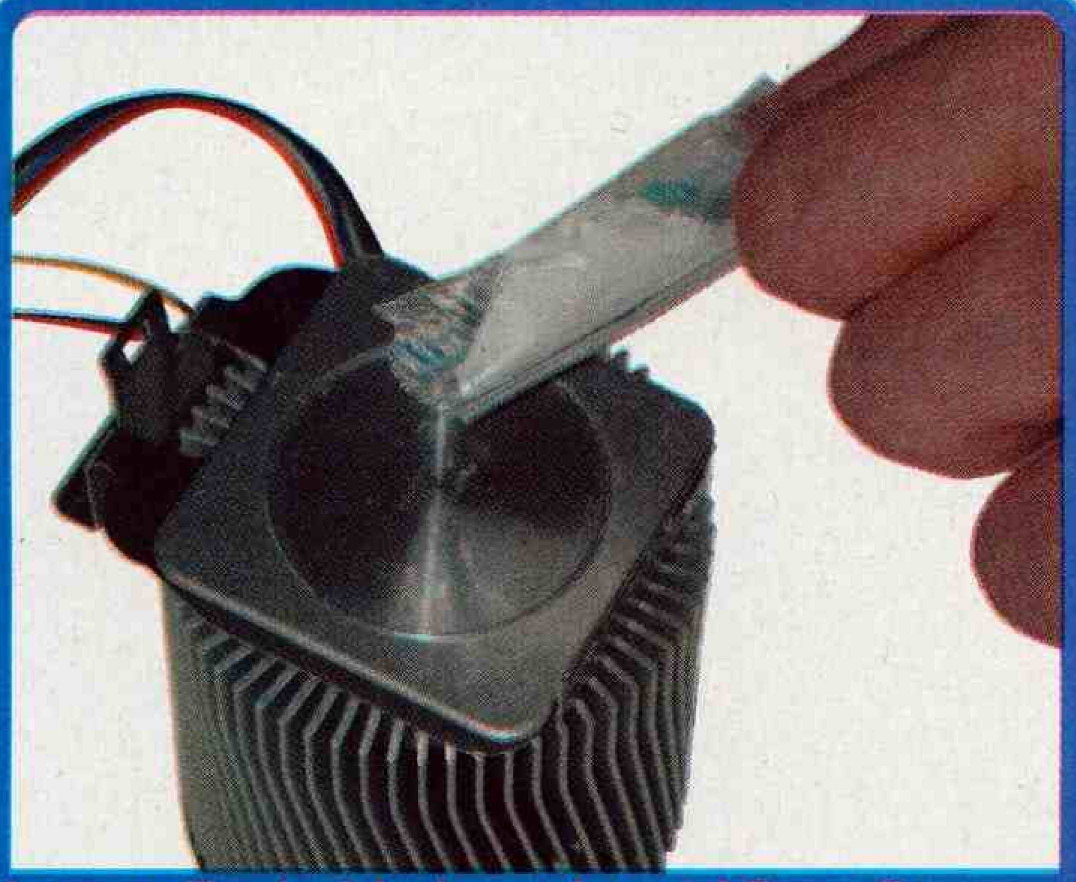
Al fine di migliorare l'efficienza di quest'ultimo, dobbiamo cercare di creare una patina il più uniforme possibile, che permetterà di condurre meglio il calore, il quale verrà poi smaltito dalla ventola. A questo punto, appoggiamo la CPU nello zoccolo presente sulla scheda madre, e

L'ATELLIER DELL'ASSEMBLATORE

Ecco la lista degli acquisti necessari a costruire la nostra macchina da sogno:

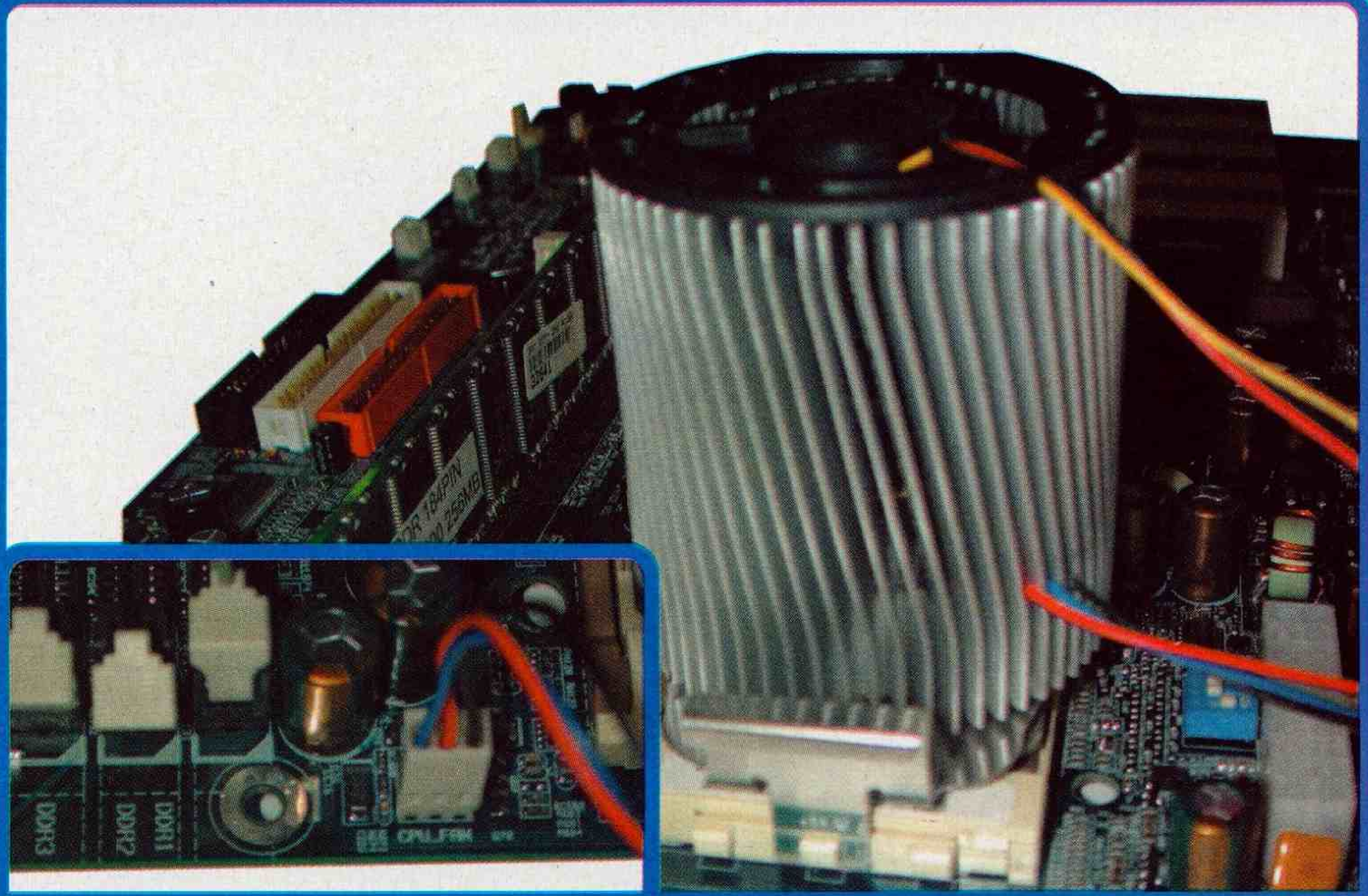
- **L'involucro metallico denominato "case", che solitamente viene fornito già dotato di alimentatore.**
- **Scheda madre.**
- **Processore, con relativo dissipatore attivo (dotato di ventolina).**
- **Memoria RAM.**
- **Scheda video (se non è integrata nella scheda madre).**
- **Scheda audio (se non è integrata nella scheda madre).**
- **Disco fisso.**
- **Lettore CD-ROM/DVD.**
- **Lettore di dischetti floppy.**
- **Modem o altra interfaccia di rete.**
- **Eventuali ventoline aggiuntive.**

Come è facile intuire, i costi di un computer assemblato pezzo per pezzo, varieranno in base alle nostre esigenze specifiche e possibilità. Per orientarci al meglio tra schede, processori e periferiche comunque, possiamo dare un'occhiata alle pagine del Sistema Giusto, dove troveremo tutte le dritte che ci servono.



La pasta siliconica è fondamentale per migliorare il passaggio di calore fra CPU e dissipatore.

Cerchiamo di stenderne uno strato uniforme lungo tutta al base, come nella foto.

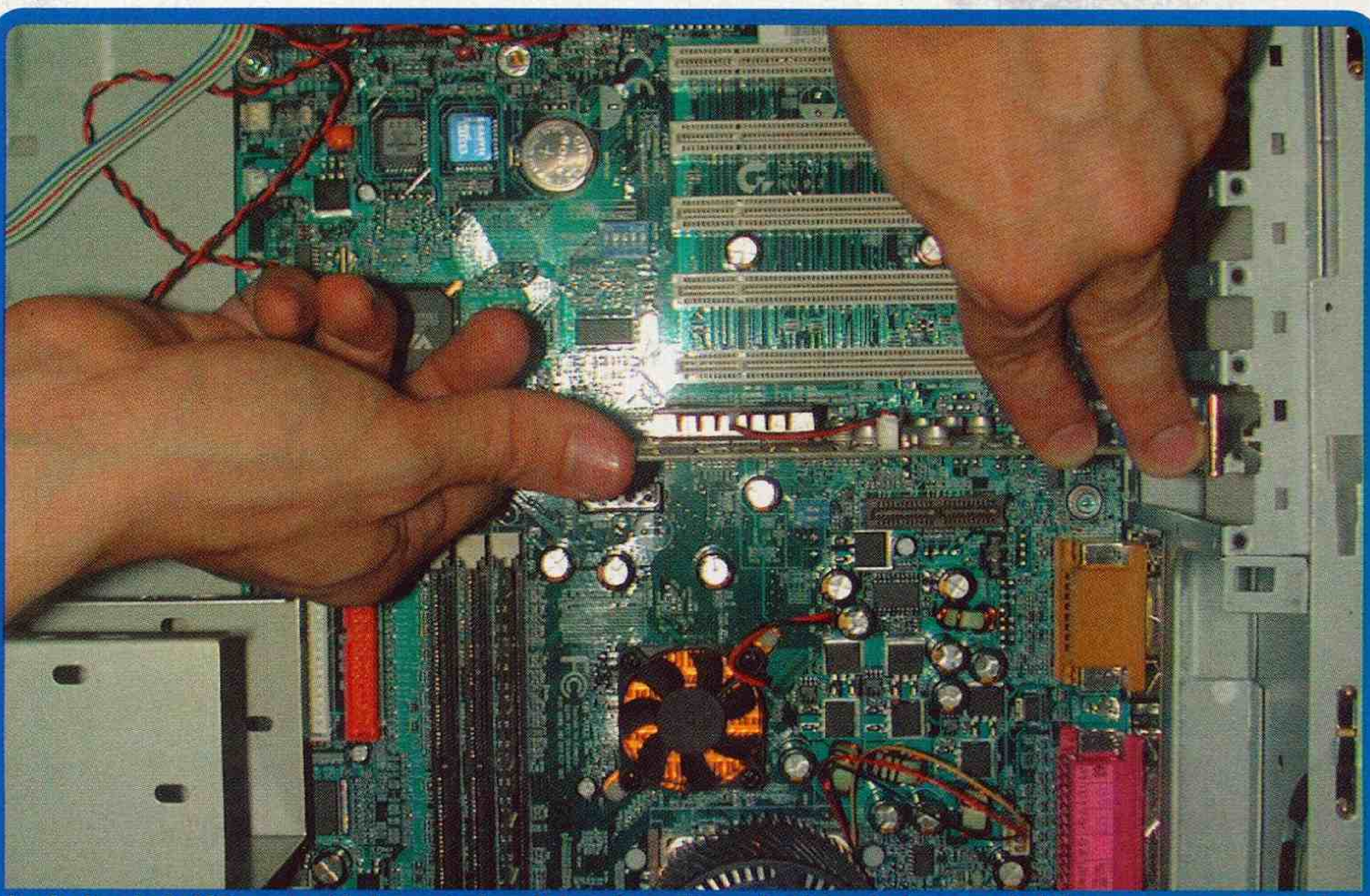


Una volta installata la CPU dobbiamo ricordarci di collegare all'alimentazione la ventola del dissipatore: solitamente il connettore si trova sulla scheda madre, vicino allo zoccolo per il processore, ed è riconoscibile per la dicitura "CPU FAN".

procediamo montando il dissipatore sopra il processore, stando attenti a non sfregare le due parti o a schiacciare troppo la CPU. Tale premura vale soprattutto per i possessori di processori AMD, che sono più delicati rispetto ai modelli proposti da Intel.

Non dimentichiamo, quindi, di collegare le ventoline del dissipatore ai connettori presenti sulla scheda madre. Mentre lo facciamo, osserviamo attentamente il cavo: se è composto da 3 fili, vorrà dire che la ventola è tachimetrica, cioè dotata di un dispositivo che permette di calcolare la sua velocità di rotazione espressa in giri al minuto (o "rpm"). In questo caso, attraverso dei programmi solitamente forniti insieme alla scheda madre, sarà possibile controllare in qualsiasi istante la velocità della ventola e, soprattutto, essere avvertiti nel caso cessi di funzionare, mettendo in pericolo il processore.

Viene ora il turno delle memorie. L'operazione è molto semplice, basterà appoggiare i moduli nei loro alloggiamenti e fare una leggera pressione sui lati, in modo da fissarli agli appositi ganci.



A volte le schede AGP sono particolarmente dure da inserire nell'apposito slot: spingiamo con decisione, ma senza sforzare la scheda.

PCI E AGP: PORTE MISTERIOSE

Il passo successivo ci vedrà impegnati ad alloggiare la scheda grafica, che andrà inserita nello slot AGP. Quest'ultimo è facilmente distinguibile da quelli PCI, visto che è di colore marrone invece che bianco. Facciamo una leggera pressione su entrambi i lati della scheda, cercando di non forzarla troppo. Una volta inserita, assicuriamola al case con una vite, cosa fondamentale per tutte le schede che andremo a montare. Non trascuriamo questo dettaglio; se, per esempio, andassimo a toccare il connettore del monitor a computer acceso e la scheda non fosse fissata, rischieremmo di farla uscire dal suo alloggiamento, finendo magari col danneggiarla o col

FREQUENZE, MOLTIPLICATORI E OVERCLOCK: FACCIAMO UN PO' DI CHIAREZZA

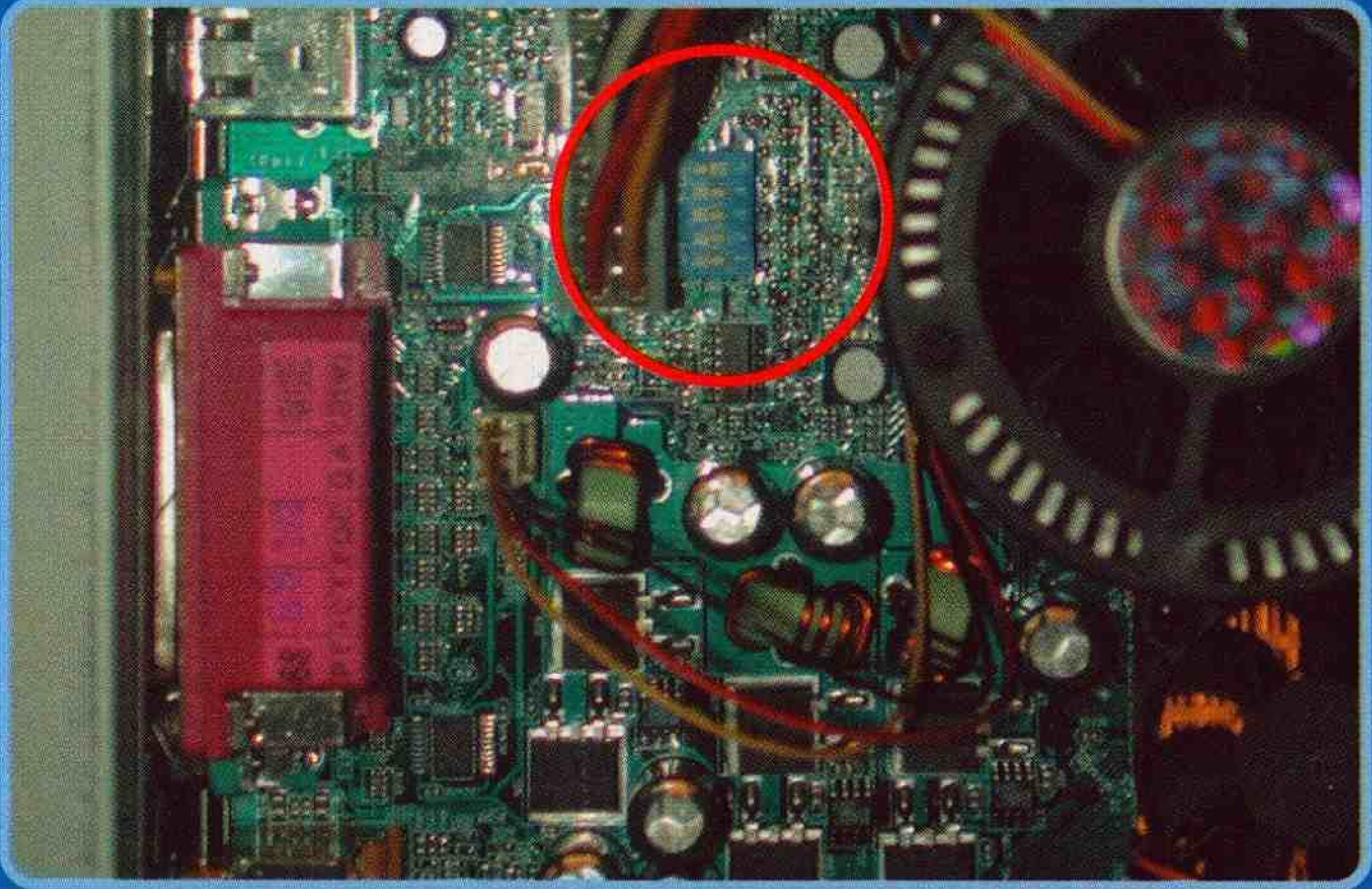
Fortunatamente, la maggior parte delle schede madri moderne permette di configurare il processore attraverso il BIOS, senza dover aprire il computer. Alcuni modelli meno recenti, come per esempio la diffusissima Asus P2B, non dispongono di questa funzione, e quindi, per impostare i parametri di funzionamento della CPU, è necessario spostare alcuni ponticelli, denominati "jumper".

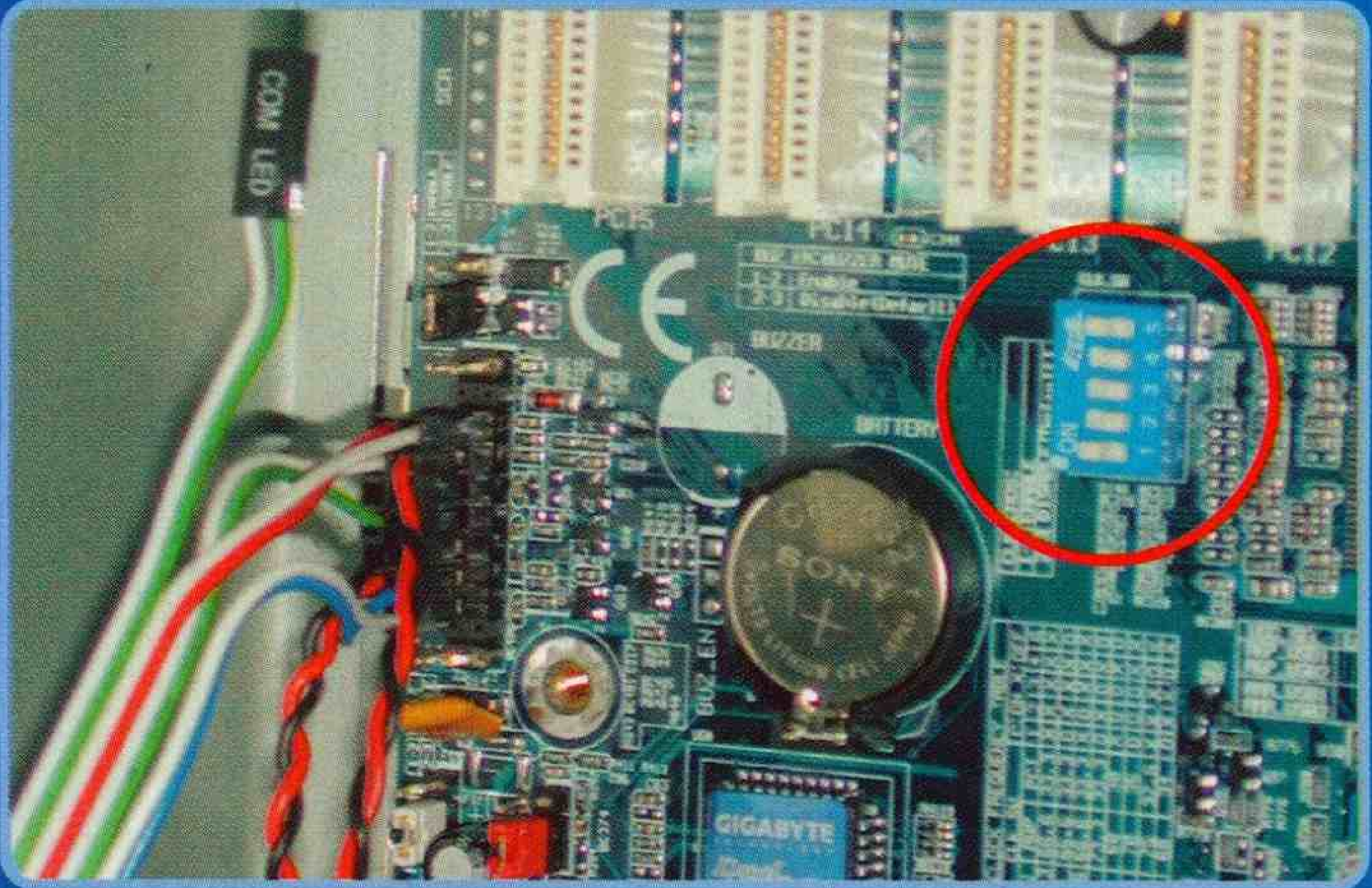
Sono solitamente presenti 2 file di questi connettori, una controlla la frequenza di lavoro del bus (generalmente 66, 100 o 133 MHz), l'altra il moltiplicatore. È il prodotto di questi due fattori, infatti, a determinare la frequenza di un processore. Per fare qualche esempio, un Pentium 3 a 500 MHz ha un bus a 100 MHz e un fattore di moltiplicazione pari a 5, mentre i valori per un Athlon a 1.33 GHz sono rispettivamente 133 e 10.

Per sapere come disporre i jumper correttamente, dovremo consultare il manuale della nostra scheda madre, nel quale saranno presenti alcune tabelle che indicheranno le disposizioni ideali per i vari processori supportati. I più intraprendenti staranno già pensando a cosa succederebbe attribuendo dei valori fasulli, cioè forzando un processore a funzionare a frequenze più elevate di quelle dichiarate. La risposta è che potremo incrementare di non poco le prestazioni, facendo per esempio funzionare un Thunderbird a 1.4 GHz all'impressionante frequenza di 1.8 GHz!

Questa pratica, conosciuta con il nome di "overclock", è molto in voga fra i giocatori più esigenti, anche se comporta alcuni rischi. Il primo fra tutti è un'eccessiva produzione di calore, capace di fondere il nostro processore. Funzionando a frequenze più elevate, infatti, la CPU scalda molto, e per evitare danni è opportuno dotarsi di sistemi di raffreddamento maggiormente efficaci. Ecco, dunque, il perché della diffusione di alcuni modelli di dissipatore dalle dimensioni particolarmente voluminose, e magari dotati di più ventole. Se abbiamo intenzione di "spingere" il nostro processore oltre il limite, è consigliabile dotarsi del meglio che può offrire il mercato, anche per diminuire il rischio di fastidiosi crash di sistema, causati anch'essi dal calore eccessivo.

Un altro problema da tenere in considerazione è quello dell'elettromigrazione, un fenomeno fisico che risulta più marcato a frequenze elevate; senza addentrarci in complessi dettagli, ci limitiamo a dire che, come conseguenza, la CPU tenderà a guastarsi prima, anche se probabilmente ciò accadrà quando ormai il cuore del nostro computer sarà ormai sorpassato da modelli più aggiornati.





Model Name	PCB Revision	BIOS Revision	100MHz	PIII 650 (6.5X)	PIII 700 (7.0X)	PIII 750 (7.5X)	PIII 800 (8.0X)
P3C-E/P3C-D	All	All	DSW1 : ON	DSW2 : ON	DSW3 : ON	DSW4 : OFF	DSW5 : OFF
P3C2000	All	All	DSW1 : OFF	DSW2 : OFF	DSW3 : ON	DSW4 : ON	DSW5 : ON
P3V133	All	All	FS0 : 1-2 FS1 : 1-2 FS2 : 1-2 FS3 : 2-3	BF0 : 1-2 BF1 : 2-3 BF2 : 2-3 BF3 : 1-2	BF0 : 2-3 BF1 : 1-2 BF2 : 2-3 BF3 : 1-2	BF0 : 1-2 BF1 : 1-2 BF2 : 2-3 BF3 : 1-2	BF0 : 2-3 BF1 : 2-3 BF2 : 1-2 BF3 : 1-2
P3V4X	All	All	BF5 : ON BF6 : OFF BF7 : OFF BF8 : OFF BF9 : OFF BF10 : ON	BF1 : OFF BF2 : ON BF3 : ON BF4 : OFF	BF1 : ON BF2 : OFF BF3 : ON BF4 : OFF	BF1 : OFF BF2 : OFF BF3 : ON BF4 : OFF	BF1 : ON BF2 : ON BF3 : OFF BF4 : OFF
P3W Series	R1.03 or later	1004 or later	DSW2 : OFF	DSW3 : OFF	DSW4 : ON	DSW5 : ON	DSW6 : OFF
P3B-F	R1.03 or later	1004 or later	DSW6 : OFF DSW7 : OFF DSW8 : OFF DSW9 : OFF DSW10 : ON	DSW1 : OFF DSW2 : ON DSW3 : ON DSW4 : OFF	DSW1 : ON DSW2 : OFF DSW3 : ON DSW4 : OFF	DSW1 : OFF DSW2 : OFF DSW3 : ON DSW4 : OFF	DSW1 : ON DSW2 : ON DSW3 : OFF DSW4 : OFF
P2B	R1.12 or later	1011 or later	FS0 : 1-2 FS1 : 1-2 FS2 : 1-2	BF0 : 1-2 BF1 : 2-3 BF2 : 2-3 BF3 : 1-2	BF0 : 2-3 BF1 : 1-2 BF2 : 2-3 BF3 : 1-2	BF0 : 1-2 BF1 : 1-2 BF2 : 2-3 BF3 : 1-2	BF0 : 2-3 BF1 : 2-3 BF2 : 1-2 BF3 : 1-2
CUWE Series	All	All	DSW1 : OFF	DSW2 : OFF	DSW3 : OFF	DSW4 : ON	DSW5 : ON

Un esempio tratto dal manuale di una scheda madre, che illustra come impostare i ponticelli a seconda della nostra CPU.

compromettere il funzionamento della motherboard.

È il momento della scheda audio, che dovrà essere introdotta in uno slot PCI, cioè quei connettori a pettine di colore bianco. Consigliamo di installarla il più lontano possibile dalla scheda video, in modo che ci sia una miglior circolazione dell'aria, prevenendo così potenziali blocchi dovuti all'eccessivo calore.

I possessori di una Sound Blaster Live! dovrebbero fare particolare attenzione se vogliono collegarla a una motherboard Asus, dal momento che alcuni modelli sono soggetti a creare conflitti con le schede audio Creative. Per risolverli, nella maggior parte dei casi, è sufficiente inserirla nei primi 2 slot PCI, riservando il quarto e il quinto ad altre periferiche.

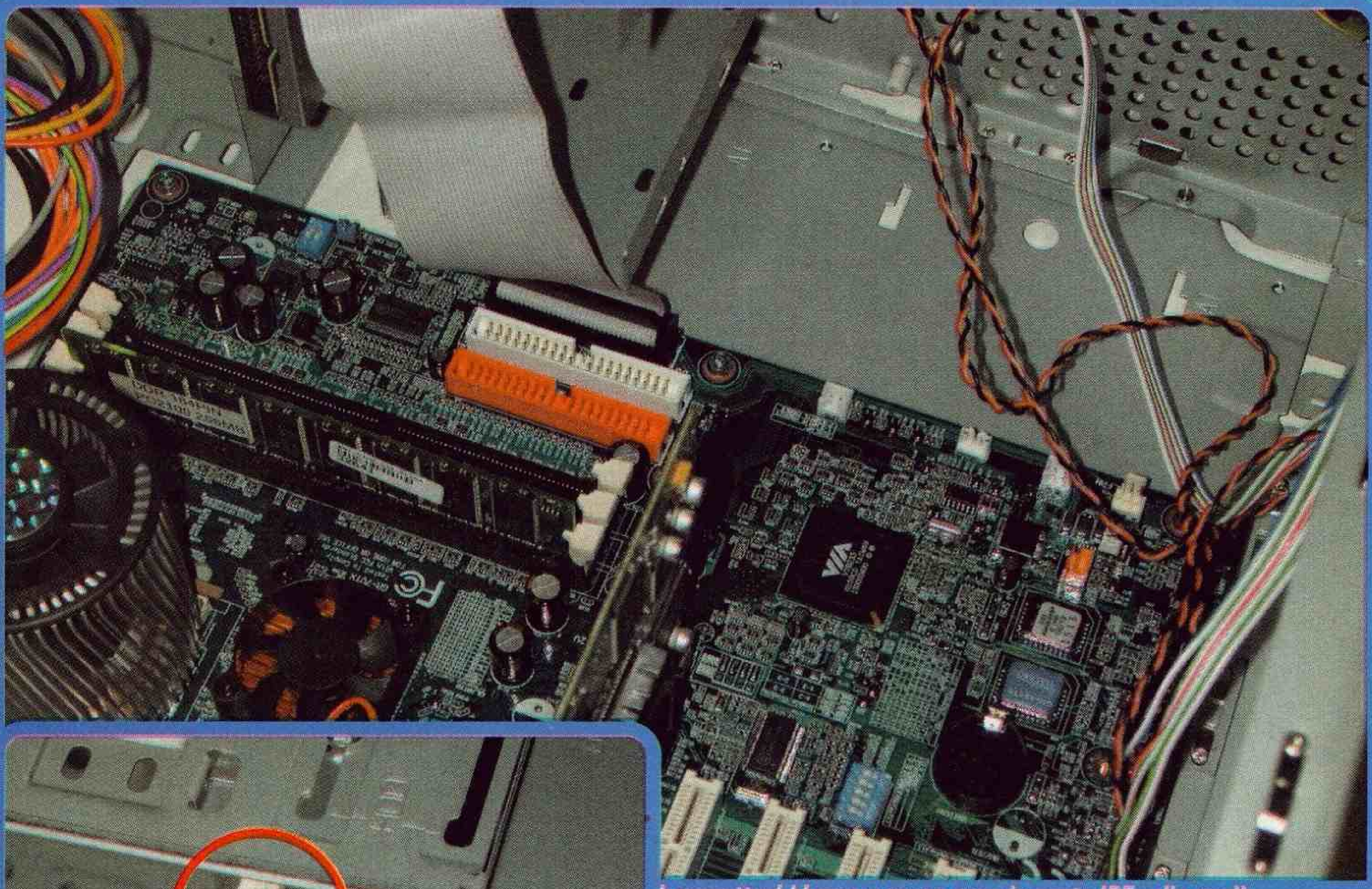
ARRIVIAMO AI DISCHI FISSI

Passiamo ora ai dischi fissi, che rispetto alle altre periferiche meritano qualche approfondimento. Prima di tutto, è necessario sapere che ogni scheda madre possiede due controller per hard disk in standard EIDE. Ognuno di questi può controllare sino a due periferiche contemporaneamente, per un massimo di 4 fra dischi fissi, masterizzatori e lettori CD. Collegare in maniera ottimale gli hard disk e i CD ROM è fondamentale per non rischiare di creare colli di bottiglia nel sistema.

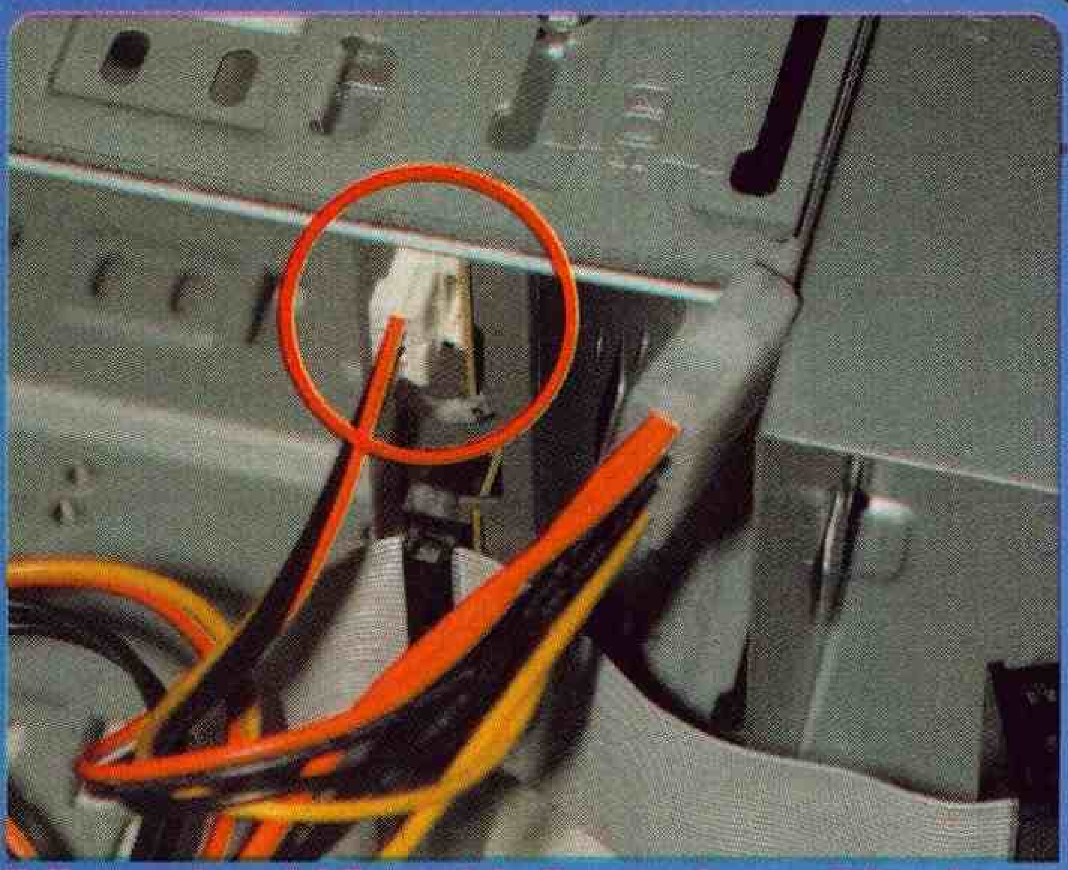
Prima di tutto, è fondamentale che il disco fisso su cui andremo a installare il sistema operativo sia collegato come master sul canale primario. In caso contrario, non potremo nemmeno fare il boot del sistema.

Il CD ROM, idealmente, andrebbe collegato come master sul canale secondario. Nel caso si possiedano un masterizzatore, o altri dischi fissi, le cose sono più complesse, ed è necessario ragionare un momento prima di procedere all'installazione.

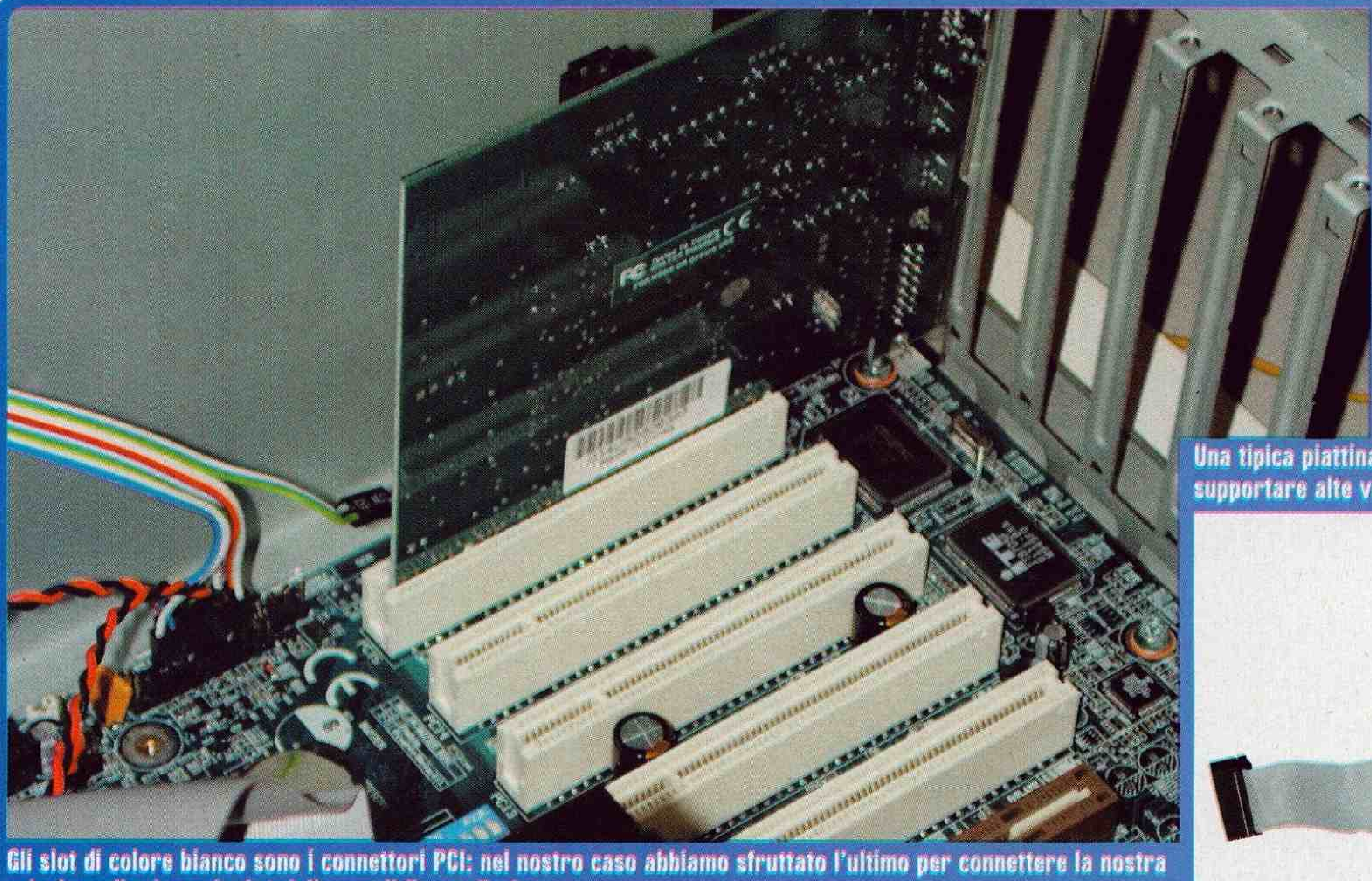
Bisogna sapere che, se due periferiche sono collegate allo stesso canale, sarà impossibile accedere a entrambe contemporaneamente, a causa dei limiti dello standard EIDE; se, per esempio, copiamo un file dal CD sul disco fisso, e i drive sono sullo stesso canale, le operazioni



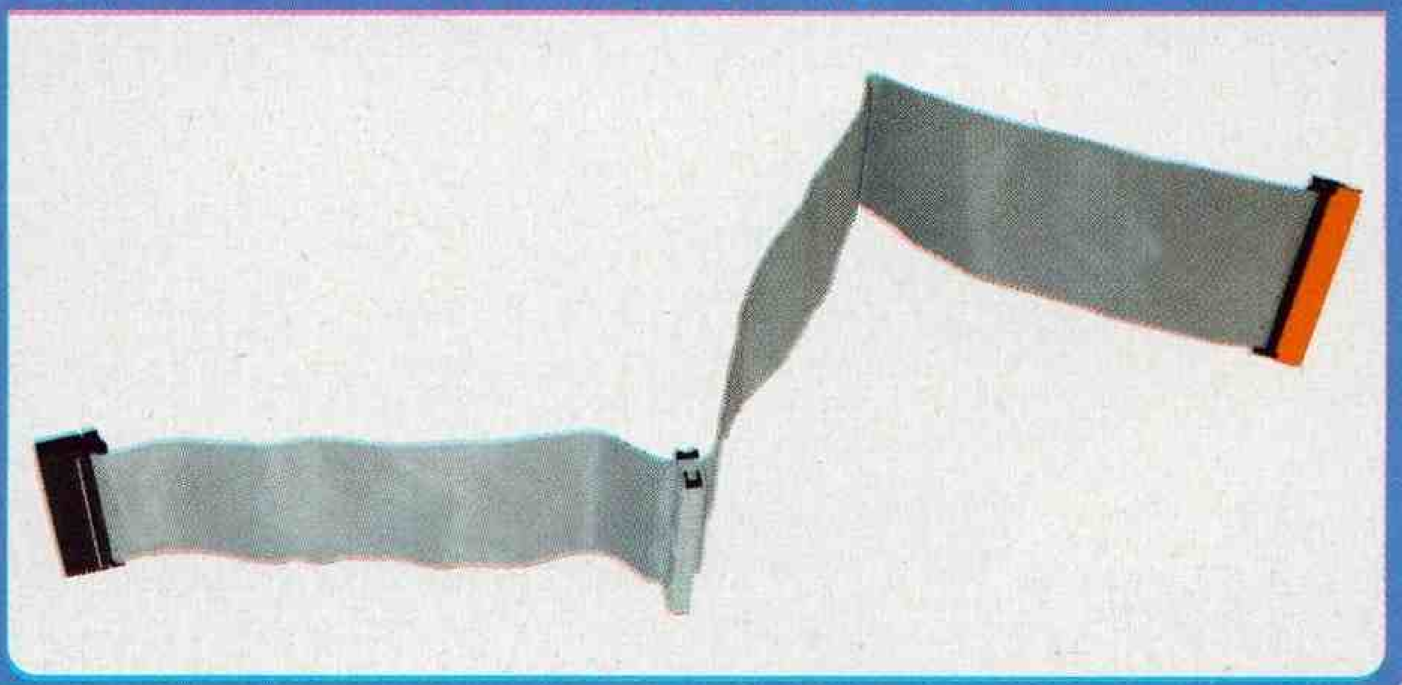
I connettori bianco e rosso sono le porte IDE, alle quali collegheremo hard disk e unità a disco.



L'alimentazione del floppy è facilmente riconoscibile, visto che il connettore è diverso da tutti gli altri.



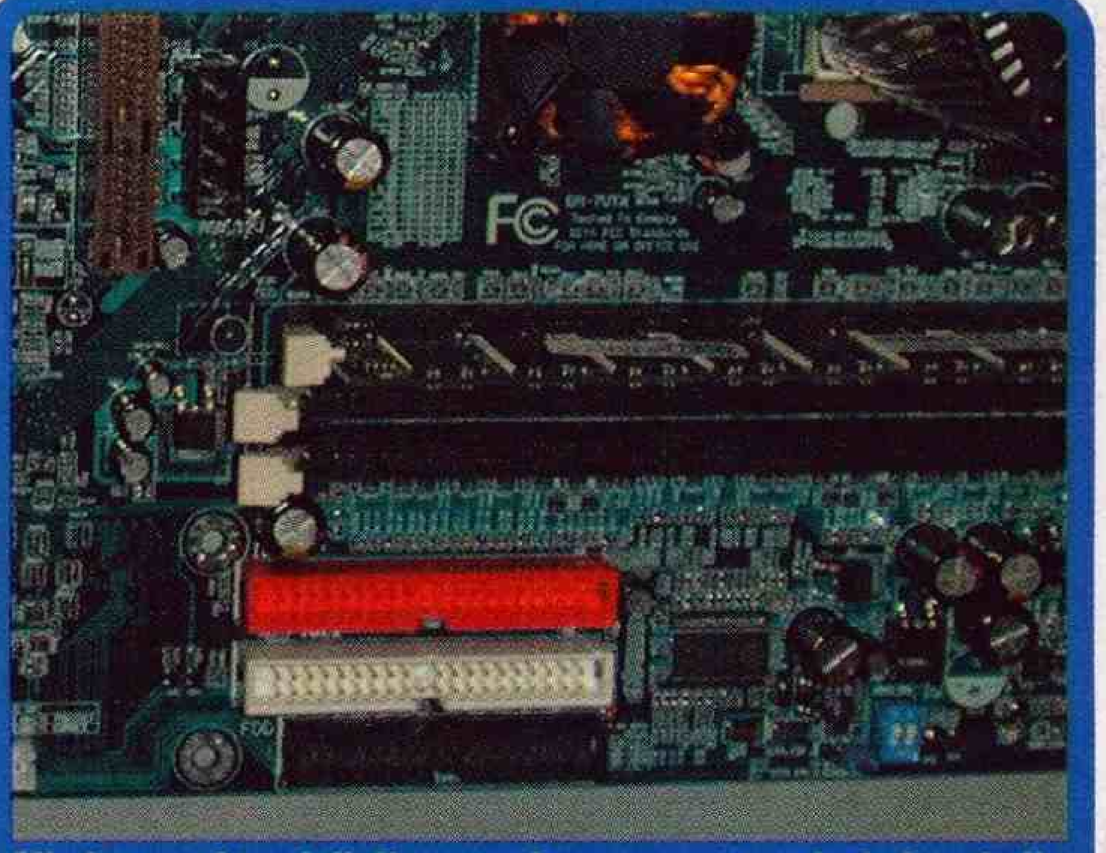
Gli slot di colore bianco sono i connettori PCI: nel nostro caso abbiamo sfruttato l'ultimo per connettere la nostra scheda audio, in modo da migliorare il flusso d'aria.



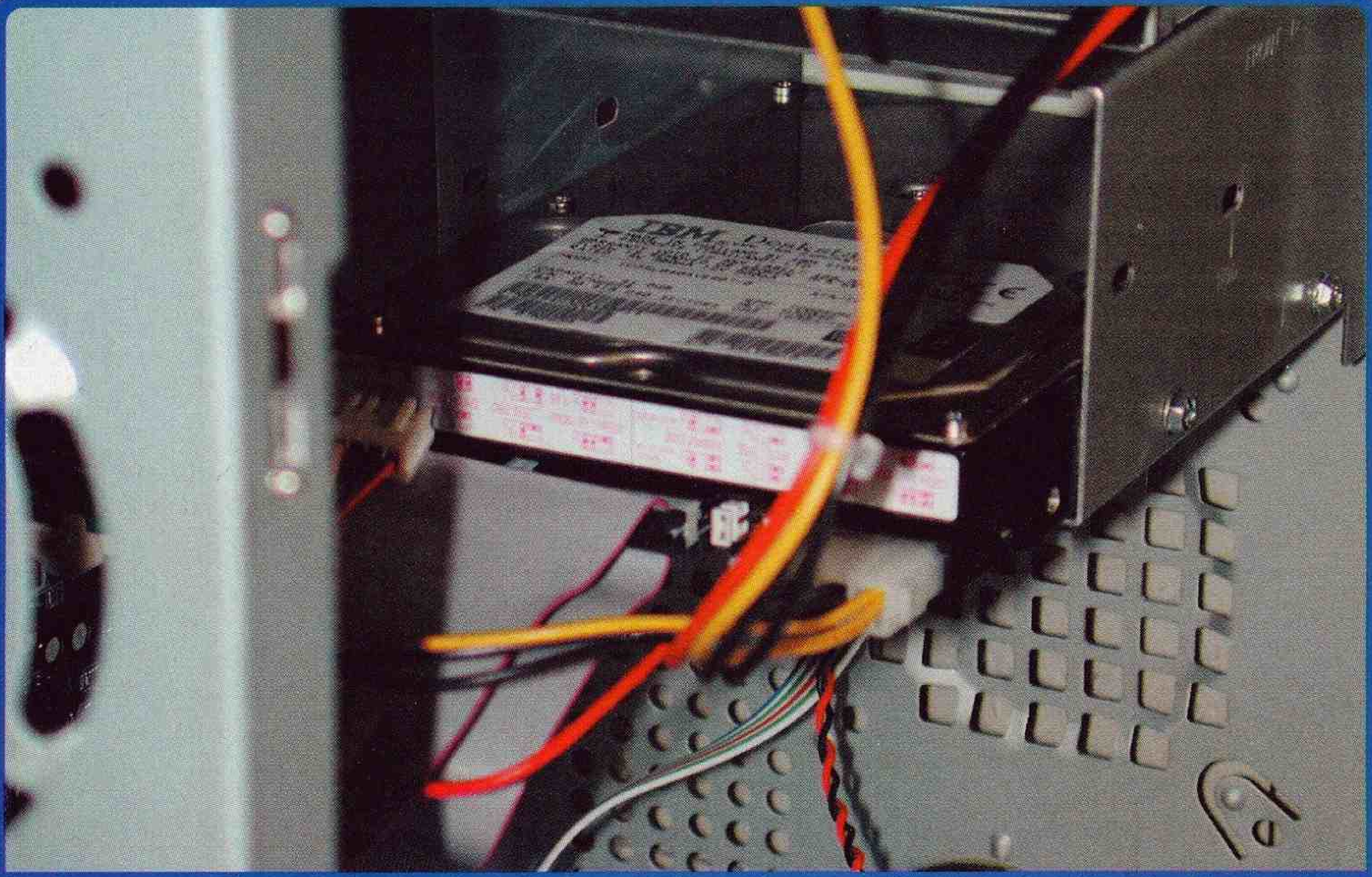
Una tipica piattina IDE: l'estermità rossa indica che il cavo è adatto per supportare alte velocità di trasferimento, come quelle permesse dall'ATA-100.

I JUMPER

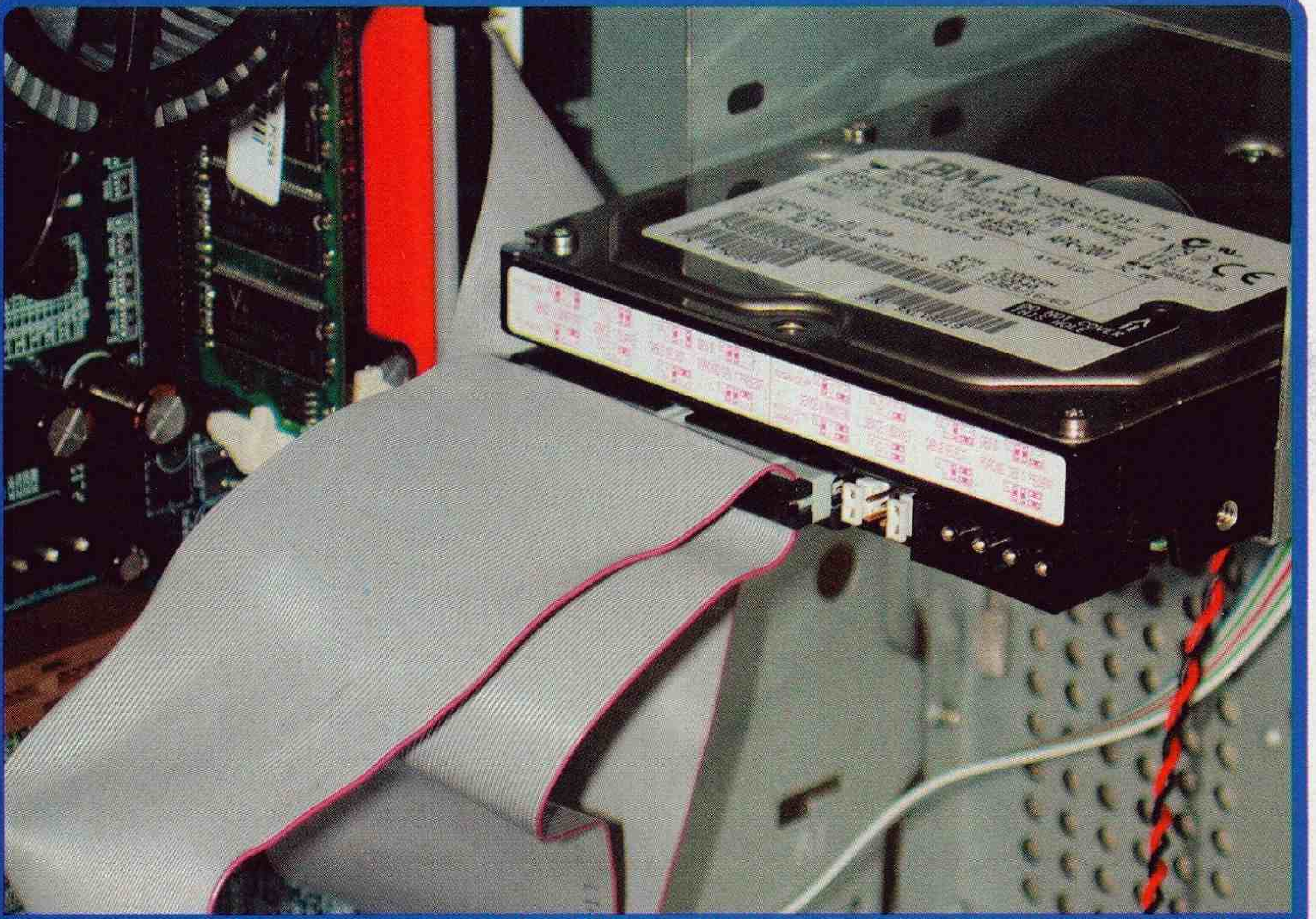
Abbiamo capito la differenza fra master e slave, ma come facciamo a selezionare la modalità sulle nostre periferiche? Niente di più semplice! Come sulle schede madri, anche le periferiche di massa sono dotate di alcuni jumper, che solitamente si trovano nella parte posteriore, vicino al connettore IDE e quello per l'alimentazione. Per capire come disporli basterà guardare l'etichetta. Oltre alle modalità master e slave, molte periferiche ne possiedono anche un'altra, che consente l'autoconfigurazione, denominata CS (acronimo di Cable Select). Solitamente, quest'ultima è predefinita.



Gli slot per i moduli di memoria non sono tantissimi, quindi è meglio avere le idee chiare su quanta RAM installare.



Cerchiamo sempre di legare fra loro i cavi penzolanti, per migliorare il passaggio di aria ed evitare il surriscaldamento delle componenti, oltre che la formazione di miriadi di nodi e gomitoli tra una scheda e l'altra.



Nel nostro computer abbiamo optato per l'installazione delle periferiche di massa su due canali diversi, sfruttando così al meglio le alte velocità di trasferimento dei dischi di nuova generazione.

di lettura e di copia non potranno essere effettuate contemporaneamente, al contrario che se fossero installati su canali differenti. Inoltre, se poniamo due drive su uno stesso canale, il modello più veloce sarà inevitabilmente limitato dal quello più lento. Come procedere dunque se, oltre a un hard disk e un lettore CD, si possiede anche un masterizzatore? La scelta migliore consiste nel configurare il masterizzatore come master sul secondo canale e il lettore CD come slave sul primo; in questa maniera, sia copiando da CD che da disco fisso, non ci saranno problemi.

Nel caso di dischi particolarmente rapidi (per esempio gli hard disk SCSI da 10.000 rpm o più), suggeriamo di acquistare una slitta per inserirli in uno slot da 5"1/4 e di munirli di un sistema di raffreddamento adeguato: i dischi fissi ad alta velocità, infatti, scaldano molto, e potrebbero compromettere la stabilità del sistema.

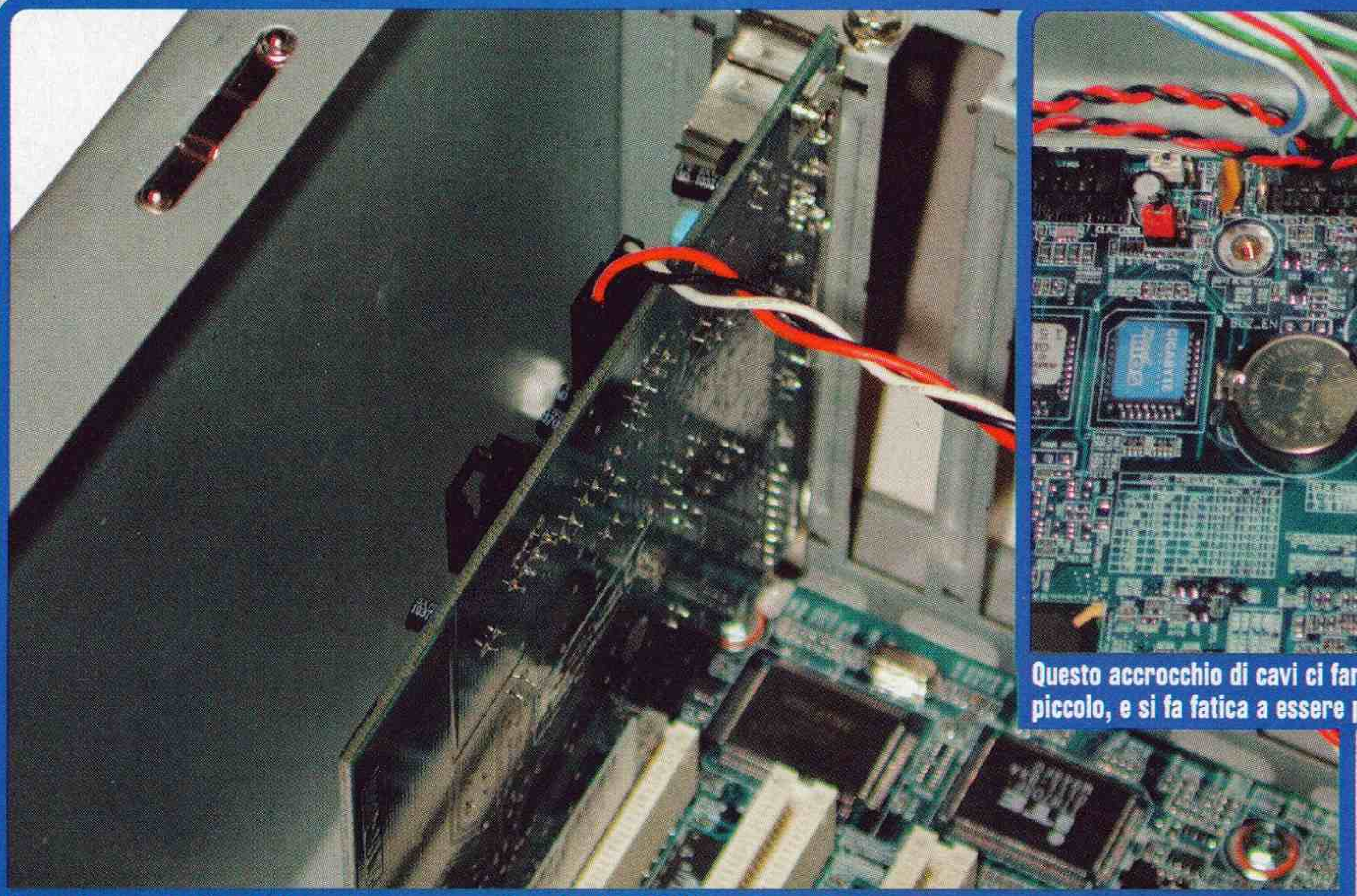
È molto importante agganciare saldamente al case sia i dischi fissi, sia i lettori CD ROM. Se, come spesso succede, ci limitassimo a utilizzare solo un paio di viti, le alte velocità di rotazione potrebbero creare parecchie vibrazioni, che si trasmetterebbero lungo l'involucro metallico.

Non succederà nulla di male, ma alla lunga il rumore potrebbe risultare fastidioso.

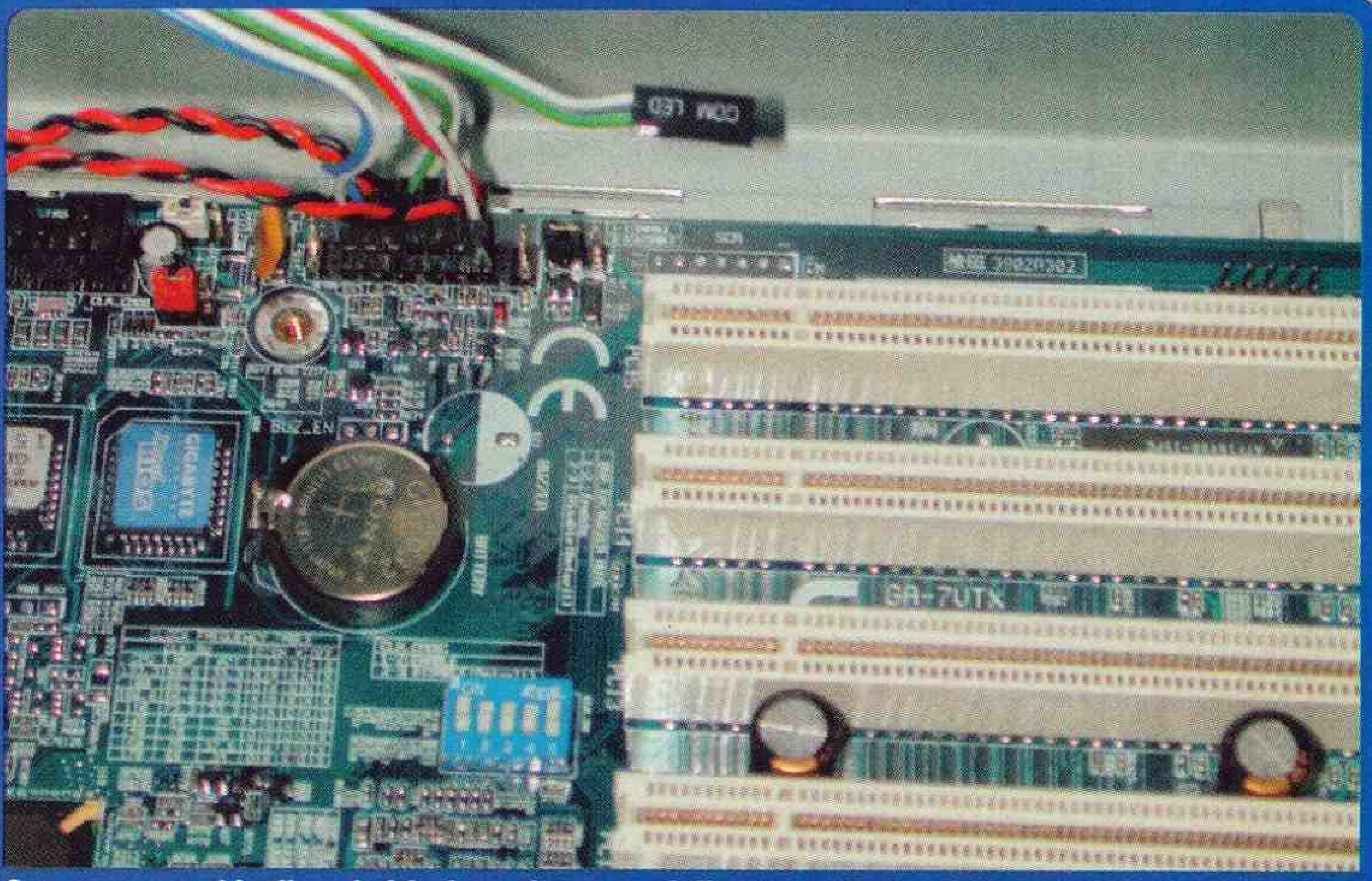
IL NOSTRO COMPUTER È QUASI PRONTO

Dopo aver installato i dischi, sarà il momento di connettere le piattine EIDE. Ricordiamo che, se si possiede un disco in standard ATA-66 o ATA-100, per sfruttarlo al massimo bisognerà dotarsi di un cavo particolare, a 80 pin invece dei soliti 40, riconoscibile per il colore blu di una delle due estremità. In questa fase, utilizziamo degli elastici per evitare di avere fili che penzolano ovunque, così da limitare l'accumulo di polvere e una scarsa circolazione di aria all'interno del case.

Abbiamo quasi finito, mancano da collegare gli ultimi cavi e siamo pronti per mettere alla prova il computer. Come prima cosa, connettiamo i fili del case alla scheda madre: così facendo, attiveremo i vari led che segnalano l'attività del disco e lo stato del sistema, oltre al fondamentale tasto dell'accensione. Solitamente, è presente



Una volta inserita la scheda audio; dovremo collegarla al CD-ROM con l'apposito cavetto.



Questo accrocchio di cavi ci farà perdere un po' di tempo, più che altro perchè lo spazio è piccolo, e si fa fatica a essere precisi con le dita.

una sorta di connettore a pettine, sul quale andranno connessi tutti questi cavi seguendo con attenzione lo schema indicato sul manuale. Se dopo aver collegato tutti i fili qualche led non funziona, o il PC non si accende, con molta probabilità è a causa del contatto messo al contrario; nessuna paura, invertiamo e tutto dovrebbe funzionare alla perfezione.

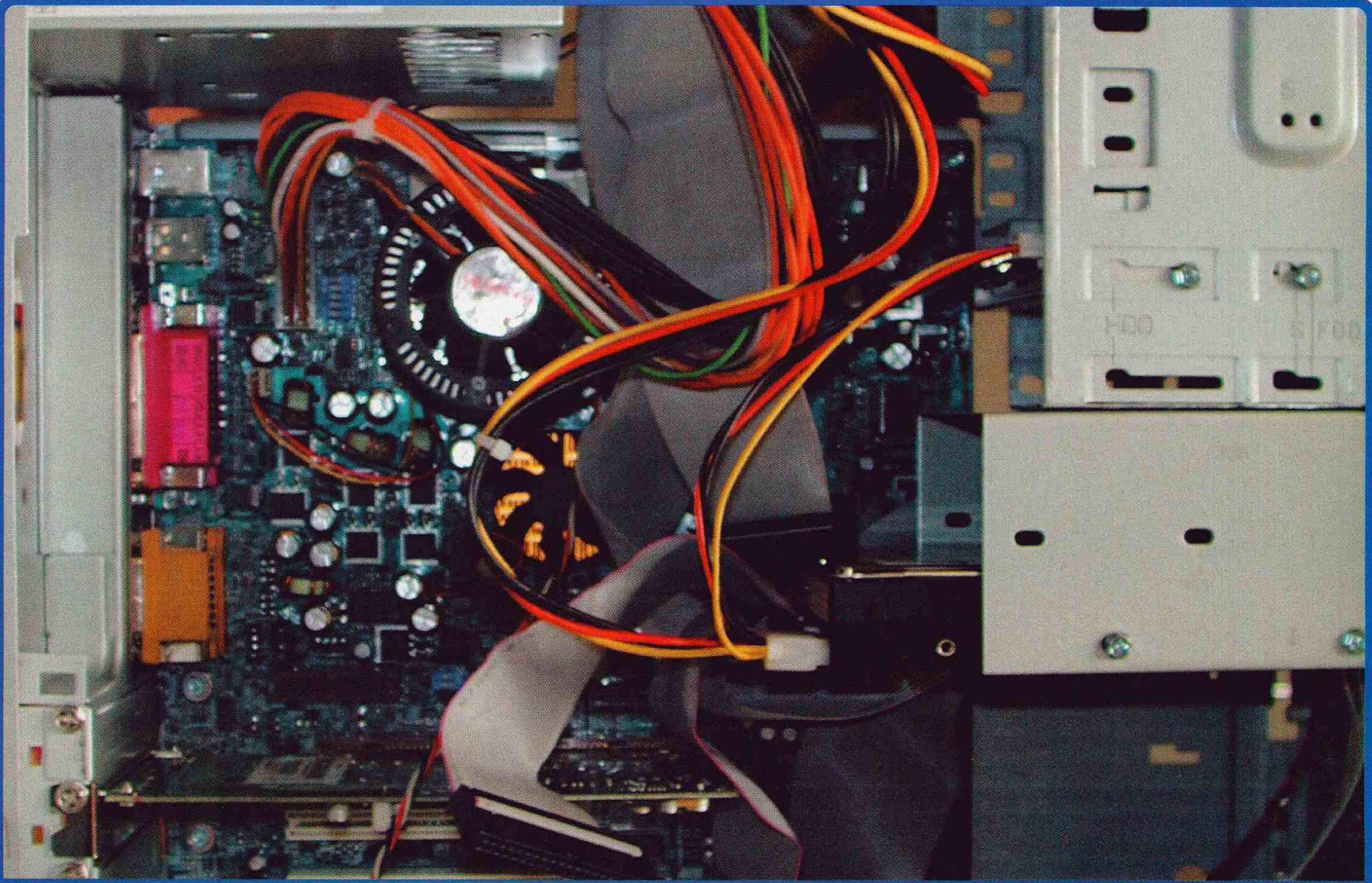
Attacchiamo ora l'alimentazione e siamo pronti per partire.

A questo punto, l'ultimo scoglio da superare per giocare alla grande sarà di natura software, e consisterà l'installazione del sistema operativo. Ma questo è un argomento che affronteremo un'altra volta.

IL MONDO ESTERNO

Ci siamo occupati di montare i vari "pezzi" all'interno del computer, ma rimangono ancora alcune connessioni da fare.

Tralasciando il collegamento alla rete elettrica, e le periferiche che non necessitano di spiegazioni, quali mouse e tastiera, cerchiamo ora di approfondire l'aspetto legato alle uscite audio e video. Se osserviamo con attenzione la scheda sonora, noteremo che sono presenti connettori di diverse fogge. Analizziamoli nel dettaglio, cercando di individuare quello più adatto al nostro sistema.



Tutto è finalmente al suo posto, alimentatore compreso. Siamo ora pronti per chiudere il tutto e iniziare a divertirci con il nostro gioiellino.

● CONNESSIONI AUDIO ANALOGICHE

Sono le uscite in formato minijack, quello utilizzato per le cuffie dei comuni walkman e lettori MP3, e trasportano il segnale audio, non amplificato, verso un amplificatore esterno, o un paio di cuffie acustiche. Nei modelli di schede più recenti sono almeno due, una per gli altoparlanti frontali e una per quelli posteriori: se disponiamo di un sistema di casse 4.1 (quattro satelliti più sub-woofer) dobbiamo utilizzarle entrambe (FOTO A ① e ②) mentre se abbiamo solo 2 casse, o utilizziamo le cuffie, possiamo collegare solo l'uscita frontale (FOTO A ①). La qualità del segnale è solitamente buona e, sfruttando entrambe le uscite, potremo godere del suono 3D in tutti i giochi che lo supportano, anche se non potremo avere il massimo della fedeltà audio visionando film su DVD. Come ultima uscita analogica citiamo la porta joystick (FOTO A ③), alla quale potremo connettere periferiche di controllo e, se ci dotiamo dell'apposito adattatore, periferiche midi.

● CONNESSIONI AUDIO DIGITALI

Gli audiofili probabilmente si orienteranno verso questo tipo di connessione che, rispetto a quella analogica, offre un suono più pulito, oltre a permettere di sfruttare a pieno i sei diffusori dei sistemi Dolby Digital 5.1 (lo standard per quanto riguarda le colonne sonore dei film su DVD). Le uscite digitali possono essere sia ottiche (FOTO A ④), sia coassiali, anche se nella maggior parte dei casi (Sound Blaster Live! compresa) sono presenti sono queste ultime, che in linea teorica offrono una qualità leggermente inferiore. In realtà, a meno di possedere sistemi audio da svariati milioni, la differenza è praticamente impercettibile. A meno di esigenze particolari, quindi, suggeriamo di utilizzare l'uscita coassiale, visto anche il basso costo del cavo (quello ottico, chiamato TOS-Link, è piuttosto caro).

Chi possiede uno dei tanti modelli di SoundBlaster Live! 5.1, ha un'opzione in più: il connettore Mini DIN. Grazie a quest'ultimo, è possibile collegare sia periferiche midi (tastiere musicali, expander), sia alcuni sistemi di casse digitali, in particolare, quelli prodotti da Cambridge SoundWorks, complemento ideale delle schede audio prodotte da Creative.

● CONNESSIONI VIDEO

Per quanto riguarda le schede video, le connessioni possono essere di soli due tipi: digitale o analogica. In quest'ultimo caso, si tratta della tipica uscita VGA (FOTO B ③), mentre nel primo, lo standard attuale è la porta DVI (FOTO B ②), ormai presente in moltissimi prodotti di fascia medio-alta. Le connessioni digitali devono essere utilizzate solamente con i monitor TFT, e garantiscono un segnale privo di qualsiasi interferenza: un monitor, se collegato alla scheda video attraverso la porta DVI, fornisce immagini molto più nitide e stabili rispetto a quelle ottenibili con il vecchio cavo VGA.

L'ultima possibilità è l'uscita S-Video (FOTO B ①), per visualizzare le immagini su un normale televisore.

GIOCHI COMPUTER

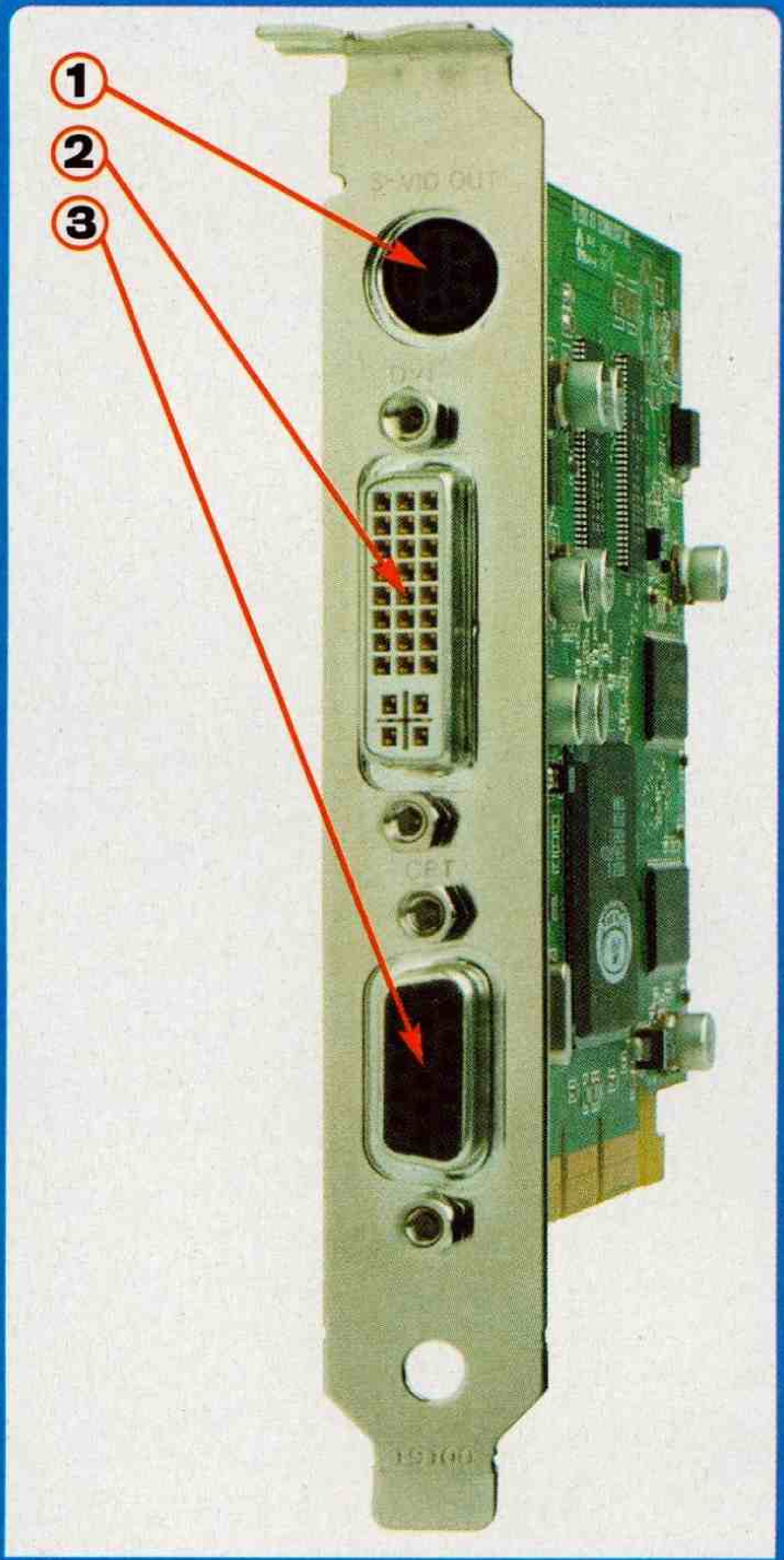


FOTO B

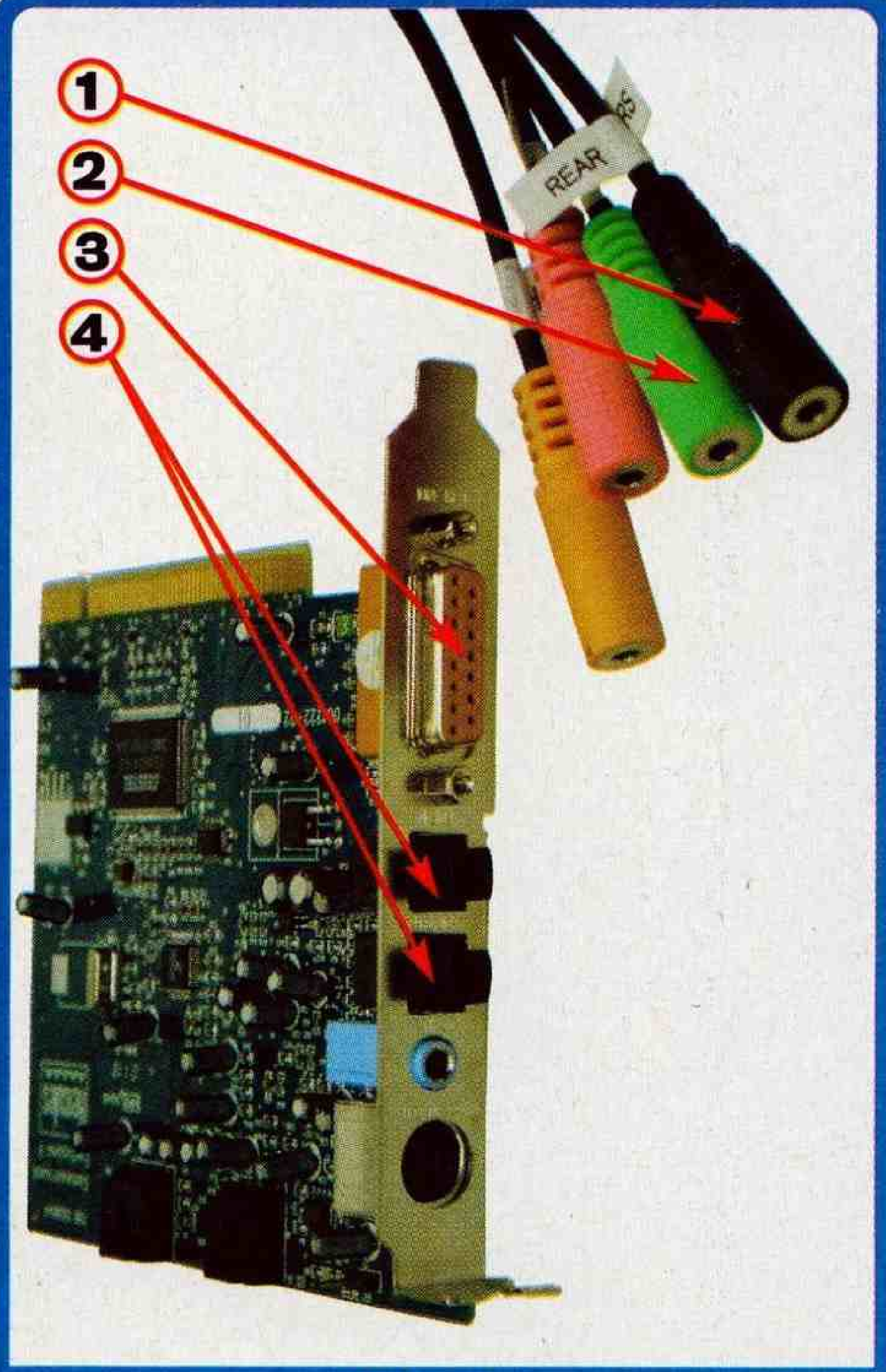


FOTO A

GLI ULTIMI RITOCCHI

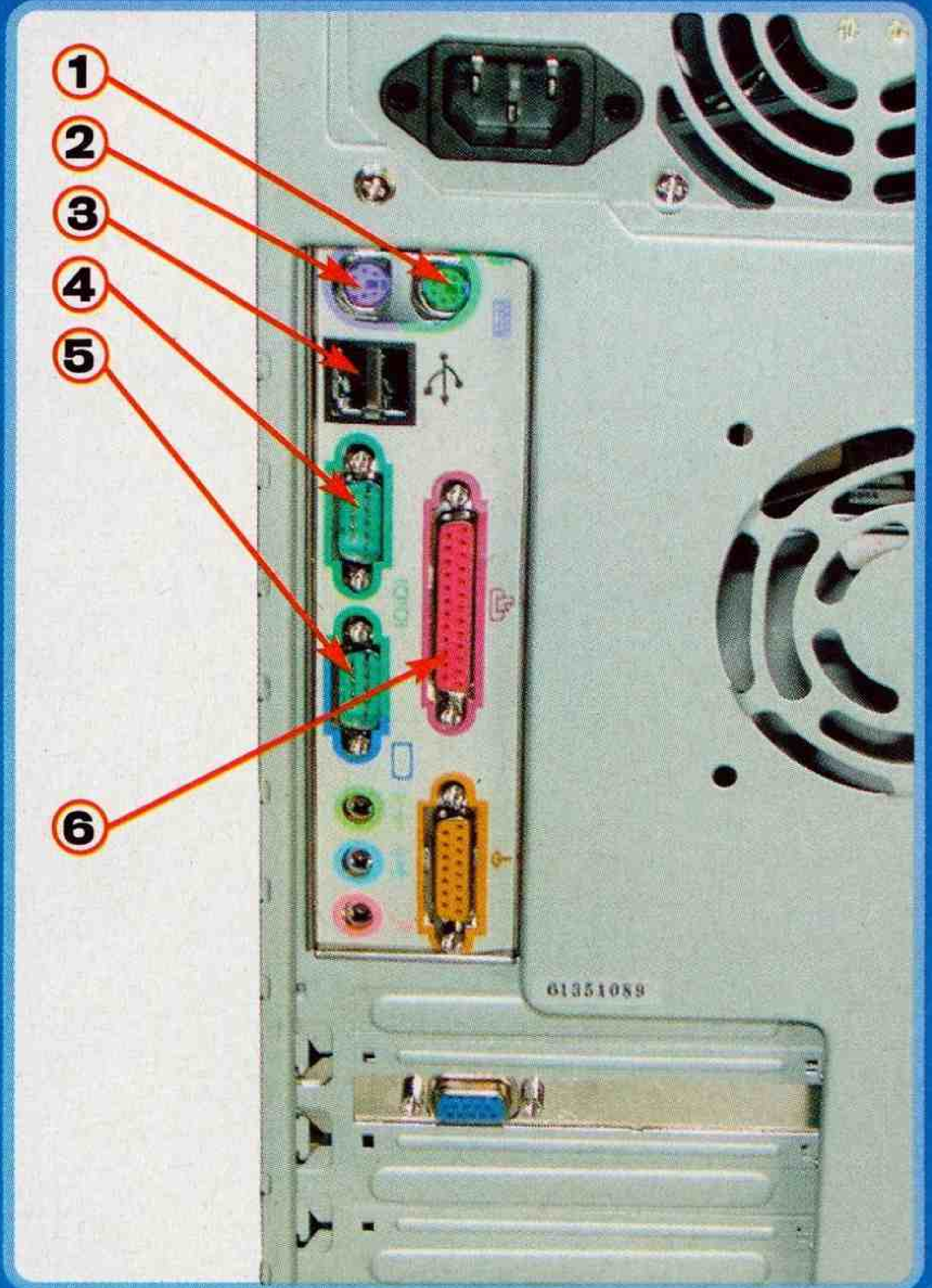
Ormai non ci rimane che attaccare le periferiche esterne, quali tastiera, monitor, modem, e così via; indichiamo di seguito a cosa servono le varie porte dietro il nostro PC, molte delle quali rimangono inutilizzate.

(1 e 2) PS/2 - Servono esclusivamente per collegare tastiera e mouse. Al contrario di quelle USB, ognuna di esse è dedicata a una particolare periferica, e sono distunguibili dal colore.

(3) USB - Ormai questo standard ha preso piede, e grazie alla possibilità di collegare fino a 127 dispositivi in cascata e alle alte velocità di trasferimento dati, sono disponibili diversi tipi di periferica in questo formato, come tastiere, mouse, masterizzatori, fotocamere digitali, lettori MP3, modem e molto altro.

(4 e 5) SERIALE - Ne sono presenti due (COM 1 e 2), e solitamente vengono sfruttate per collegare i modem meno recenti. Sono anche utilizzate per interfacce particolari, come quelle per leggere le memory card della PlayStation.

(6) PARALLELA - Ormai in disuso, veniva usata soprattutto per le stampanti. Ora sta sparendo dal momento che si preferisce l'USB.



www.tif2002.it
DIFESA DELLA PALLA
DRIBBLING
PALLEGGIO
CROSS
TIRO
STOP
TIRO AL VOLO
GOAL
PlayStation.2
THIS IS FOOTBALL 2002.
L'ALLENAMENTO DEI GRANDI CAMPIONI.
PlayStation®2
"" e "PlayStation" sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. è un marchio di Sony Corporation. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstationplanet.it. © 2001 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. The name and brands of FIFPro and it's Member Associations are trademarks of FIFPro and / or it's Member Associations. "FIFPro" is a trademark of the International Associations of Football Players Union.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

MACCHINE DEL MESE

BATTAGLIE ALL'ULTIMA NOTA

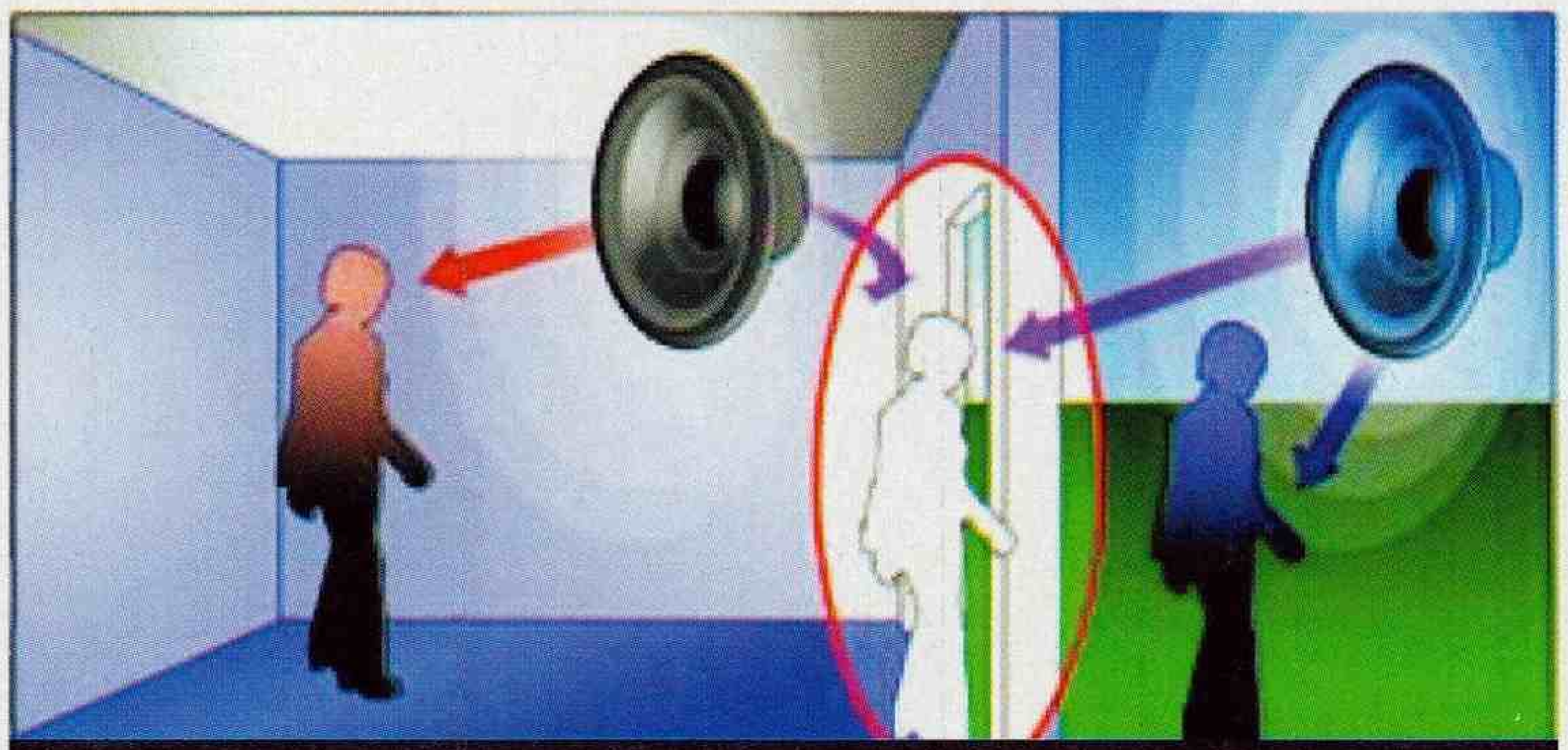
Quando un'azienda raggiunge uno stato di monopolio o quasi, tende a sedersi sugli allori... ma basta un concorrente agguerrito perché la situazione torni a vantaggio di noi utenti.

SINO a poco tempo fa, Creative ha dominato incontrastata il mercato delle schede audio con la gamma delle SoundBlaster.

I suoi prodotti sono stati il punto di riferimento per ogni utente di computer (esclusi i tecnici del suono, che si rivolgono verso apparecchiature professionali molto più costose), e le numerose alternative a basso costo non hanno mai incrinato sensibilmente la sua posizione. Da un anno a questa parte, Guillemot/Hercules ha iniziato a produrre delle schede che, oltre alla piena compatibilità con le più diffuse librerie di sistema per l'audio a tre dimensioni (EAX e Aureal 3D), offrivano qualche funzione in più rispetto alle Creative, rivolgendosi alle esigenze dei clienti più esigenti. Pensiamo alle Fortissimo e Fortissimo II, periferiche a basso costo, capaci di supportare l'audio posizionale e dotate di entrate e uscite ottiche (solo uscita per il primo modello), molto utili per trasferire dati ad apparecchiature come Minidisc, DAT e decoder Dolby Digital e DTS.

Sempre Hercules ha trasferito alcune caratteristiche delle schede audio di fascia alta (come le Pulsar) nel mondo dei computer "domestici" con la Maxi Sound ISIS, venduta a un prezzo tutto sommato contenuto rispetto a quello che offriva in termini di funzionalità.

La Game Theather XP, poi, è un piccolo gioiellino, che risulta anche piacevole alla vista. L'ultimo colpo per Creative è arrivato da parte di Nvidia, che grazie all'esperienza maturata progettando il sistema audio/video della console Xbox, sta per lanciare sul mercato una scheda madre basata su una nuova architettura, denominata nForce, con una scheda audio



Il nuovo chip ci permetterà di percepire con maggior accuratezza ogni tipo di rifrazione e riflessione delle onde sonore.

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

NOVITÀ DA MAXTOR

Il Maxtor Personal Storage 3000LE è il primo disco fisso esterno disegnato per sfruttare la velocità di trasmissione consentite dal nuovo standard USB 2.0. All'interno del suo involucro arancione traslucido (che farà la felicità degli utenti iMac), il 3000LE è in grado di contenere 40 GB di dati, mentre la velocità di rotazione si assesta sui 5.400 giri al minuto (RPM). Per sfruttarlo appieno è necessaria una porta USB 2.0, capace, quindi, di trasferire 480 Mbps di dati al secondo. Sebbene il nuovo standard di comunicazione sia 40 volte più veloce del normale USB 1.1, il supporto da parte dei produttori di schede madri è stato, fino a oggi, piuttosto inesistente. Per ovviare a questa mancanza, Maxtor ha immesso sul mercato anche una scheda PCI, capace di offrire 4 porte USB 2.0, che verrà venduta a prezzo scontato se acquistata insieme al 3000LE. Ovviamente, i meno esigenti potranno utilizzare il nuovo hard hisk esterno sulle normali porte USB attuali, anche se la velocità della periferica sarà inferiore. Non contento di questa innovazione, il gigante degli hard disk ha anche annunciato le specifiche del nuovo formato di comunicazione ATA 133, che prenderà il nome di *Fast Drive*. Via, SiS e Promise hanno già annunciato il pieno supporto a *Fast Drive*, che verrà implementato sulle schede madri a partire dal prossimo anno.

I BITBOY CI RIPROVANO

BitBoy, casa finlandese produttrice di chip 3D, ha annunciato l'ennesimo

ADATTO AI MANCINI

SAITEK CYBORG 3D GOLD USB

■ Produttore **Saitek** ■ Distributore **Ubi Soft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **Lire 89.900**

I videogiocatori mancini si sono trovati, in passato, un po' penalizzati dal gran numero di periferiche di controllo che non tenevano in debita considerazione le loro esigenze.

Saitek ha quindi rivolto l'attenzione anche a loro, concretizzando i suoi sforzi nella realizzazione del joystick che abbiamo fra le mani. Si tratta di una periferica a 3 assi, dotata di manetta, POV-Hat, 8 pulsanti, più un tasto denominato "shift" che, esattamente come quello della tastiera, serve per accedere alla seconda funzione di ogni bottone, programmabile a piacimento dall'utente. Non sono queste, però, le caratteristiche che rendono il Cyborg 3D particolarmente innovativo. La possibilità di smontare alcune parti e rimontarle in maniera speculare (grazie a una comoda chiavetta fornita a corredo), infatti, permette a destri e mancini di impugnare al meglio la periferica.

L'aspetto futuristico del joystick è piacevole, anche se un po' strano, mentre l'impugnatura è particolarmente comoda, soprattutto grazie alla presenza una speciale superficie d'appoggio regolabile, che consente di adattare il Cyborg 3D alle dimensioni delle proprie mani. In fase di gioco si avverte una sensazione di robustezza, e la stabilità è buona, nonostante l'assenza di ventose. Peccato per i bottoni sull'impugnatura che, a eccezione del grilletto, sembrano poco resistenti e precisi; discorso opposto per la barra, che si è rivelata particolarmente sensibile.

Tutto sommato, il Cyborg 3D di Saitek si è rivelato una periferica adeguata al suo scopo, consigliata ai mancini e a chi vuole un joystick robusto senza spendere troppo.

IN DUE PAROLE...

Un buon joystick, venduto a un prezzo adeguato alle sue prestazioni. Adatto ai mancini.

7

integrata capace di codificare l'audio in Dolby Digital in tempo reale.

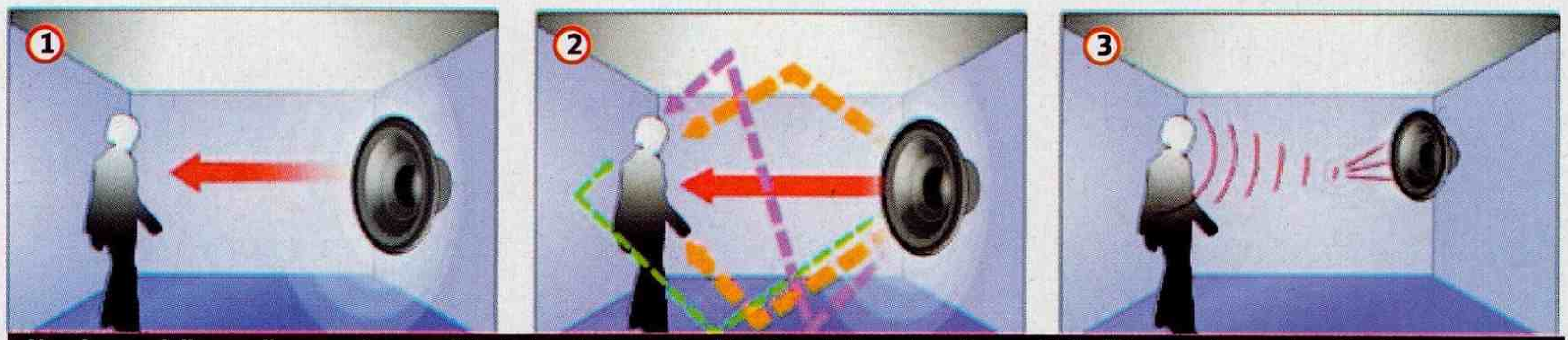
Di fronte a questa offensiva, Creative non si è certo arresa, e per mantenere il suo ruolo di prima donna ha annunciato l'imminente lancio della nuova generazione di SoundBlaster, basate sul chip Audigy. Si tratta di una gamma di schede dirette all'attenzione di varie fasce del mercato, dai consumatori attenti al risparmio, agli appassionati di musica con un budget ristretto, senza tralasciare, ovviamente, i giocatori.

Finalmente, potremo avvantaggiarci di caratteristiche nuove e interessanti, come la codifica in Dolby Digital in tempo reale e le uscite a 24-bit/96 Hz, che fino a poco fa erano esclusiva di prodotti dal costo molto superiore al milione di lire.

Viene da chiedersi perché questo accada proprio ora e non sia successo, per esempio, tre anni fa, quando esisteva un'ottima alternativa alle librerie EAX, rappresentata dalle A3D di Aureal (produttrice, ai tempi, di chip audio come il Vortex). L'effetto sonoro tridimensionale offerto da queste ultime era, infatti, indubbiamente migliore, ma come mai non si è affermato?

La storia racconta come, nonostante l'aspetto qualitativo, la situazione finanziaria di Aureal non fosse certo buona. Questo causò l'assorbimento dell'azienda da parte di Creative, che, forte del suo predominio, invece di continuare a supportare e migliorare lo standard, lo accantonò in favore delle sue EAX. Adesso, però, sono arrivati grossi nomi, come appunto Hercules e Nvidia, entrambi economicamente capaci di contrastare Creative, che si è decisa a tirare fuori la grinta, decisa a mantenere la sua posizione di leadership..

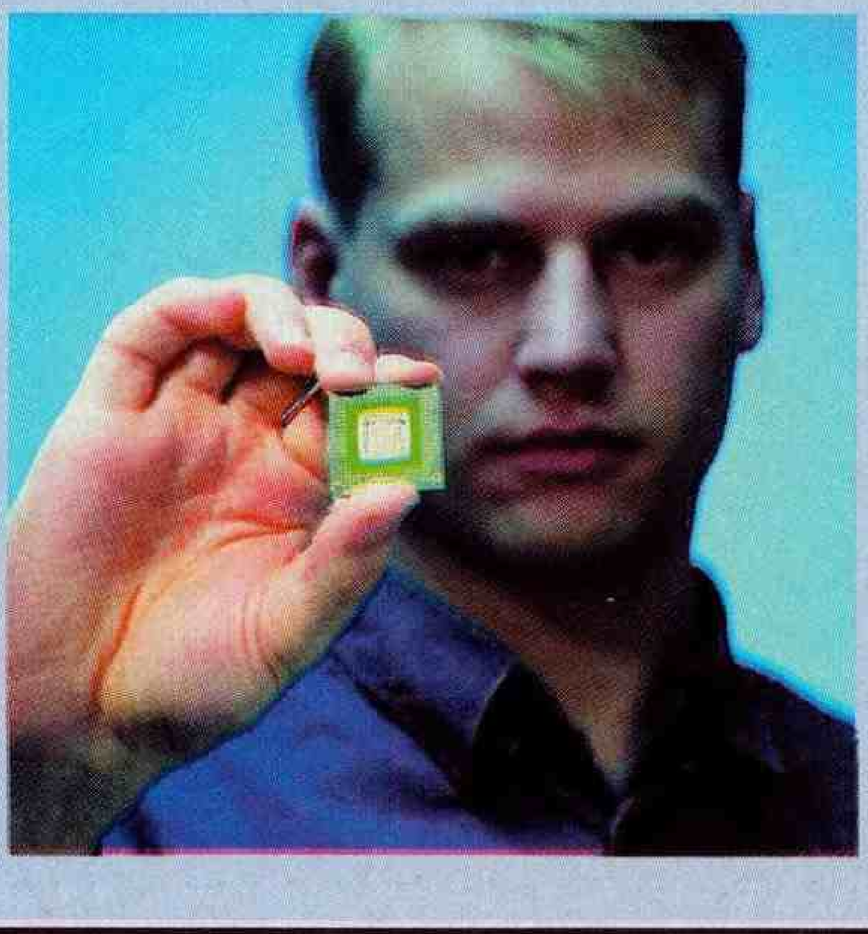
Insomma, la competizione è necessaria per offrire agli utenti dei prodotti migliori, sia nel campo dei sistemi operativi (lo sviluppo di Linux, negli ultimi anni, ha "costretto" Microsoft a rivedere alcuni dei suoi piani, tutto a nostro beneficio), sia nel campo hardware, dove una sana rivalità non può che portare una ventata di nuovo.



Alcuni esempi di come il suono viene modificato in relazione alla rilfessione delle onde sulle pareti. La differenza fra Audigy (2 e 3) e una "vecchia" Live! (1) è evidente. (Le immagini di questo articolo sono tratte dal sito Internet di Creative.)

GIOCHI COMPUTER

e non abbiamo mai osato chiedere...



acceleratore grafico basato sulla tecnologia Extreme Bandwidth, che dovrebbe ovviare al collo di bottiglia tipico delle attuali memorie DDR. I ragazzi scandinavi a capo del progetto, negli ultimi anni, si sono distinti per il numero di progetti simili, tutti annunciati e poi cancellati perché superati tecnicamente dalla concorrenza, ancor prima di entrare in commercio. È una rivoluzione da prendere con le molle, quindi, ma se le caratteristiche tecniche verranno confermate, e la produzione inizierà in tempi brevi, il chip potrebbe rivelarsi una valida alternativa ai soliti nomi. Tra le caratteristiche annunciate, spicca la capacità di operare con colori a 64 bit e di elaborare 4 texture per pixel, anche se non si è potuto vedere nulla di concreto, fino a ora.

CREATIVE SI ALLARGA

Sul sito www.nomadjukebox.net, i più affamati ascoltatori di MP3 potranno acquistare un hard disk da 20 o 30 GB compatibile con il Nomad JukeBox di Creative. Dalle linee di produzione Creative, i JukeBox escono con un hard disk di "soli" 6 GB, che può essere sostituito con un modello Fujitsu o Toshiba da 20 o 30 GB. Nessuna delle altre

IMMAGINI SENZA DIFETTI

GEO VISION VT150

■ Produttore **Geo** ■ Distributore **Monolith Italia** ■ Telefono **800-385911** ■ Prezzo Lire **999.000**

SE c'è una tecnologia che ci ha accompagnato negli anni senza cambiamenti radicali, è quella dei monitor a tubo catodico (CRT). Gli schermi dei nostri attuali computer, infatti, non sono migliori rispetto a quelli di qualche anno fa, e si basano essenzialmente sugli stessi principi.

Risultati ottimi sono stati raggiunti, grazie soprattutto agli schermi Trinitron, ma ormai il tubo catodico inizia a mostrare i suoi limiti. Per motivi tecnici è impossibile sfruttare a pieno l'area visibile del cinescopio, e per utilizzare al meglio il monitor è necessario impiegare parecchio tempo regolandone i vari parametri; come se non bastasse, i "vecchi" schermi sono ingombranti.

Grazie alla tecnologia TFT, tutti questi problemi spariscono. Gli schermi sono sottilissimi, molto leggeri e, visto che viene sfruttato l'intero cinescopio, un TFT da 15" equivale, come area visibile, a un CRT da 17". Oltre a questo, le distorsioni geometriche sono un ricordo del passato, e i parametri di configurazione sono davvero pochi, se rapportati a quelli presenti su un monitor tradizionale. Fortunatamente, i prezzi di questi gioielli tecnologici stanno diventando più avvicinabili e, come dimostra il Geo Vision VT150, è possibile portarsi a casa un monitor TFT da 15", studiato per funzionare a una risoluzione di 1024x768, alla cifra di 999.000 Lire, IVA compresa. Non appena acceso, notiamo come le finestre di Windows siano perfettamente quadrate, senza strane bombature ai bordi, mentre la luminosità è eccellente, e i colori risultano brillanti e ben contrastati. Le immagini in movimento sono fluide e prive dell'effetto cometa (la permanenza di alcuni pixel durante gli spostamenti veloci, difetto che crea delle macchie di colore dietro gli oggetti), tanto che ci sentiamo di consigliare questo schermo anche a chi utilizza il computer prevalentemente per scopi videoludici.

Un monitor perfetto dunque? Non proprio; per contenere i costi, infatti, il Vision VT150 è privo di una connessione digitale (DVI), e l'immagine non è perfetta come potrebbe. Il supporto del cinescopio, inoltre, non permette di regolare al meglio l'inclinazione, elemento fondamentale per una visione ottimale. Le casse integrate non sono certo di buona qualità, anche se si tratta di un accessorio dedicato più ai clienti da ufficio che ai giocatori accaniti, che quasi sicuramente disporranno di un sistema audio 3D.

Se riusciamo a passare sopra questi piccoli difetti, il Vision VT150 è il monitor che fa per noi.

IN DUE PAROLE...

Un ottimo monitor ultrapiatto TFT, venduto a un prezzo aggressivo rispetto all'attuale concorrenza. **9**

NOTE

Manca il connettore DVI, che permetterebbe di ottenere immagini più nitide.

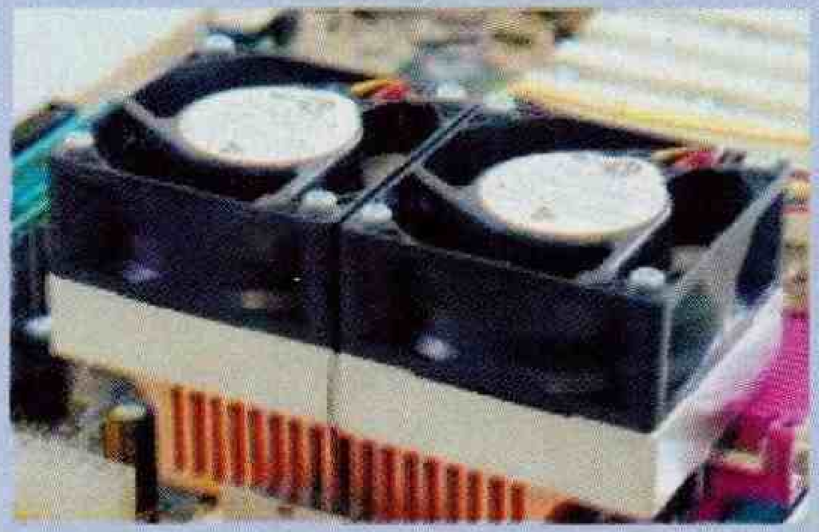
TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie

caratteristiche tipiche del JukeBox (collegamento USB, software per la compressione e lo scaricamento di MP3 dal PC, 8 MB di RAM usati come buffer onde evitare l'interruzione del flusso audio in caso di urti) viene inficiata dalla modifica, che permette al lettore di contenere l'equivalente di 600 CD musicali. I meno ardimentosi possono comprare un JukeBox modificato direttamente dal sito, senza mettere mano tra i circuiti dell'amato lettore. Le prime prove confermano come la durata delle batterie sia quasi del tutto inalterata, rispetto al modello originale.

Coloro che hanno provato a effettuare un aggiornamento "casalingo", utilizzando un normale disco per portatili, hanno scoperto con amarezza che il file system proprietario del JukeBox non è facilmente replicabile tramite PC, quindi la soluzione offerta da Nomadjukebox.net rimane, attualmente, la più pratica.

VENTOLE DA RECORD

Continua la gara tra i produttori di dissipatori per processori AMD e Intel. Questa volta, il premio per il miglior sistema di raffreddamento per CPU Socket A (Athlon e Duron, quindi) va all'americana Kanie, che ha disegnato un dissipatore in rame sormontato da due ventole da 6000 RPM. Il piccolo radiatore in questione ha fatto scendere la temperatura di un Athlon 1,4 GHz overcloccato a 1,8 GHz fino a 50 gradi, temperatura molto bassa per quelle frequenze di funzionamento. Non rimane che attendere un nuovo esemplare ancora più efficace: la sfida al calore è appena iniziata.



ECONOMICA, MA LENTA

ASUS V7100 MAGIC

■ Produttore **Asus** ■ Distributore **Careca** Telefono **0522/9911711; Frael** Telefono **055/696476; Executive** Telefono **0341/2211; Datamatic** Telefono **02/285061** ■ Prezzo Lire **200.000**

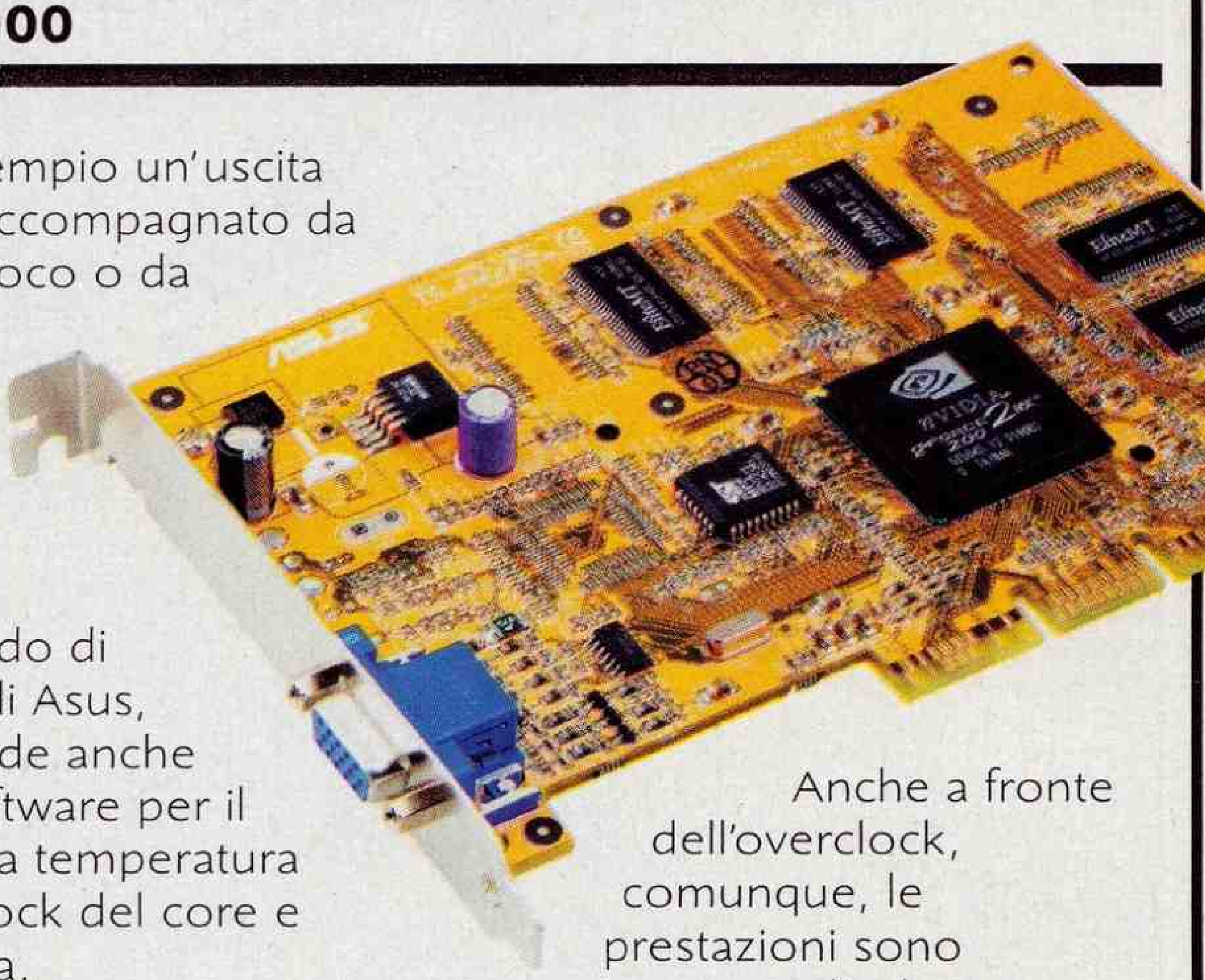
LA concorrenza nel campo delle schede video, soprattutto per quanto riguarda le fasce media e bassa del mercato, è piuttosto agguerrita e, visto l'interesse riscosso da chip come quelli proposti da PowerVR (Kyro I e II), Nvidia ha deciso di rilanciare con modelli particolari di Geforce2 MX.

Sul numero di luglio, abbiamo analizzato la V7100 PRO di Asus, basata sul processore GeForce2 MX 400, un chip che presenta caratteristiche praticamente identiche a quelle del GeForce2 MX classico, a eccezione della frequenza di clock e memoria.

Nel GeForce2 MX 200, processore su cui si basa la Asus V7100 Magic, le modifiche sono state più sostanziali, e non si limitano alla riduzione delle frequenze. Le memorie, infatti, funzionano a 64 bit invece che a 128, come accade negli altri modelli. Così facendo, la banda passante per la memoria risulta limitata a soli 1.3 GB/s, la metà rispetto ai 2.7 GB/s che caratterizzano i modelli Nvidia di fascia superiore. Questa scelta pesa molto sulle prestazioni, come si può vedere dai benchmark, e rende le schede basate sul GeForce2 MX 200 poco convenienti, anche ai giocatori meno esigenti.

Il modello proposto da Asus, inoltre, non implementa nessuna funzione aggiuntiva, come per esempio un'uscita TV, e non è accompagnato da alcun videogioco o da programmi per visualizzare i DVD. Non manca, comunque, l'ottimo corredo di driver tipico di Asus, che comprende anche alcuni utili software per il controllo della temperatura e per l'overclock del core e della memoria.

Abbiamo provato con successo a spingere la scheda oltre le specifiche, e nonostante la mancanza di ventola e dissipatore, non sono stati riscontrati problemi dovuti al surriscaldamento.

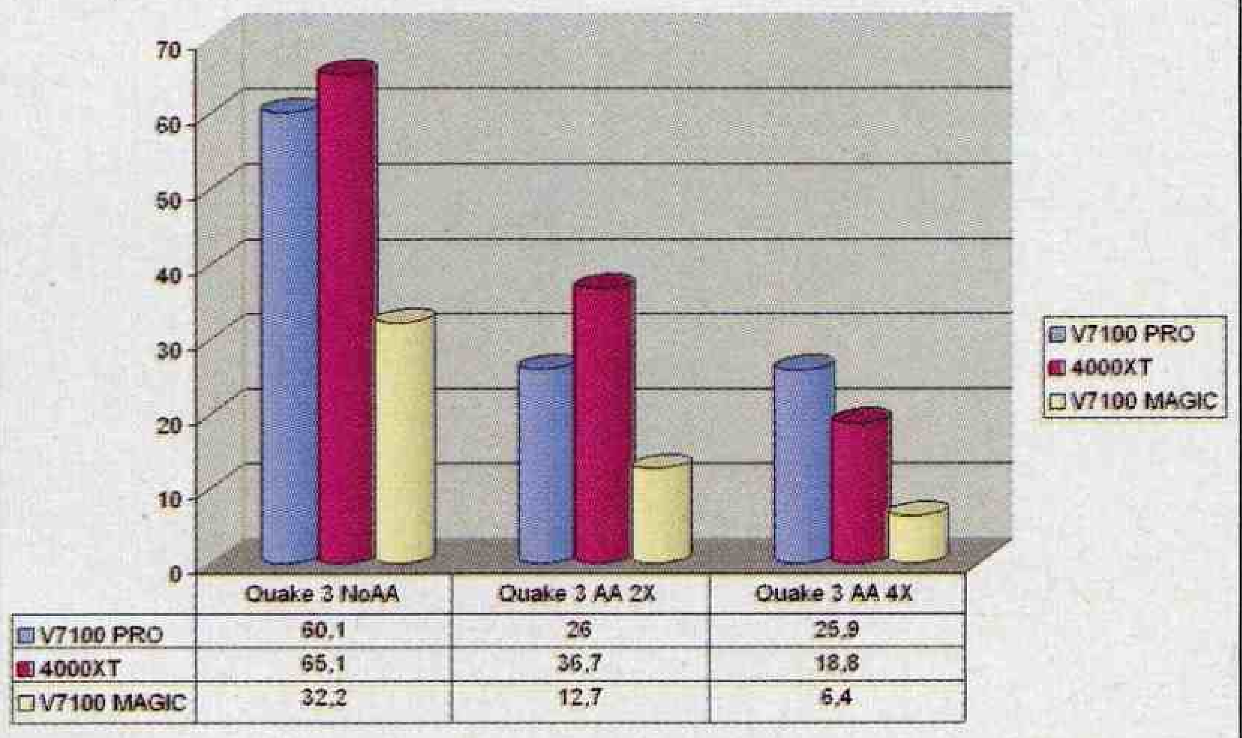


Anche a fronte dell'overclock, comunque, le prestazioni sono rimaste molto basse, segno che l'ampiezza di banda è un parametro fondamentale, sicuramente più importante della frequenza di clock.

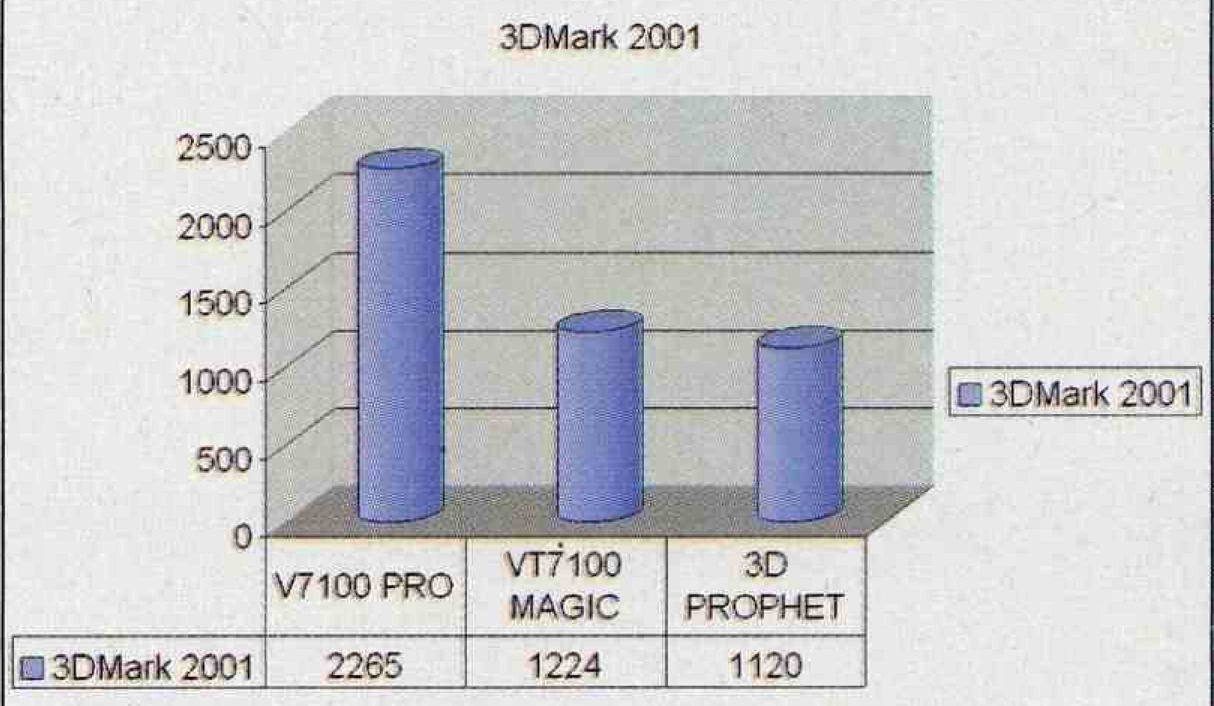
Non ci sentiamo di consigliare questa scheda a nessun giocatore, nemmeno al più attento al risparmio: la velocità, sia in Direct3D che in OpenGL, è troppo bassa per i titoli attuali, e per la stessa cifra si possono acquistare schede più veloci, come la Hercules 4000 XT.

COME ABBIAMO ESEGUITO I TEST

La macchina utilizzata per le prove rimane il nostro fedele Pentium III a 800 MHz, equipaggiato con 128 MB di RAM PC133. Nessuna variazione nemmeno per quanto riguarda i programmi usati: 3DMark 2001 e *Quake 3: Arena*. Come possiamo notare dai grafici, il chip GeForce MX 200 risulta molto più lento rispetto all'MX 400, dimostrando l-importanza di un bus a 128 bit.



	Quake 3 NoAA	Quake 3 AA 2X	Quake 3 AA 4X
V7100 PRO	60,1	26	25,9
4000XT	65,1	36,7	18,8
V7100 MAGIC	32,2	12,7	6,4



	V7100 PRO	VT7100 MAGIC	3D PROPHET
3DMark 2001	2265	1224	1120

IN DUE PAROLE...

Una scheda adatta per l'utilizzo da ufficio, ma appena sufficiente in ambito multimediale e ludico. **6**

CARATTERISTICHE

RAM INSTALLATA	32 MB
PROCESSORE	GeForce2 MX 200
SUPPORTO DVD	SI
USCITA TV	NO

e non abbiamo mai osato chiedere...

MX 400 PCI DA ASUS

Hercules non è più l'unico produttore di schede video veloci pensate per il vecchio bus PCI. Asus, infatti, ha iniziato la commercializzazione della V7100 PRO PCI, che farà la felicità dei possessori di PC basati su chipset i810. La nuova V7100 non sembra risentire in modo eccessivo della mancanza del bus AGP, restituendo risultati inferiori solo del 15% rispetto a quelli delle normali MX400. Discretamente ricca la dotazione, che include i giochi *Messiah* e *Star Trek - New World*. Il prezzo, per la versione con uscita TV e 32 MB di SDRAM, si aggira intorno alle 350.000 Lire.

IL CASE CHE FA MIAO

Gli amanti del design troveranno sicuramente interessanti i prodotti della canadese Nikao, specializzata in case dalle forme colorate e trasparenti.

Gli ultimi modelli presentati si chiamano Kitty e Doggie, e raffigurano, un cane e un gattino. Da sottolineare che, oltre a un particolare design, i case Nikao sfoggiano anche una praticità superiore alla media, permettendo di raggiungere comodamente tutte le componenti grazie una apertura simile a quella dei G4 di Apple (con un lato dell' involucro che si apre come se fosse una scatola). Chi volesse donare al proprio PC un aspetto diverso, non deve far altro che visitare il sito www.nikao.net.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IL SISTEMA GIUSTO

I mesi estivi non sono mai i più caldi per quanto riguarda i giochi o le periferiche. In seguito, però, la musica cambia e verso la fine del mese ne vedremo delle belle. Nvidia presenterà la sua architettura nForce, mentre ATI mostrerà i muscoli con il suo nuovo Radeon, che sulla carta sembra addirittura più veloce di una GeForce3. Insomma,il futuro prossimo si annuncia ricco di sorprese.

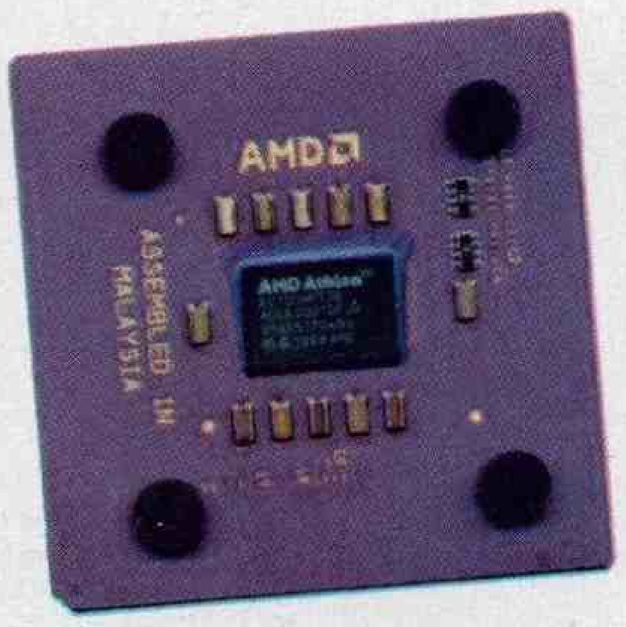
E LA RETE?

Qualcuno avrà notato come, all'interno del sistema giusto, non trovino spazio i consigli relativi allla scelta di un modem. In un periodo in cui si fa molto parlare di connessione alla Rete, questo può sembrare strano. In realta, tale scelta ha le sue ragioni. Prima di tutto, se volessimo prendere in considerazione anche questa periferica, dovremmo tenere presenti praticamente tutti i tipi di utenza,considerando quindi ADSL, modem analogici, ISDN, LAN e altro ancora. Così facendo, lo spazio si esaurirebbe molto presto. Oltre a questo, è molto difficile portare a termine delle valutazioni qualitative fra questi prodotti, visto che è praticamente impossibile che le condizioni della Rete siano sempre le stesse. Come fare a stabilire se la minor velocità è dovuta a una periferica di scarsa qualità o a un intasamento del server al quale siamo collegati? Nel caso di una linea ADSL, poi, la cosa sarebbe fine a sé stessa, visto che la quasi totalità dei fornitori d'accesso italiani offre il modem insieme all'abbonamento, rendendone vana la scelta. Alla luce di queste considerazioni, abbiamo dunque preferito dedicare attenzione a periferiche in cui le differenze fossero più marcate.

PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 1.4 GHz **L.412.000**
- Sistema medio: Athlon 1.2 GHz **L.316.000**
- Sistema base: AMD Duron 900 MHz **L.179.000**

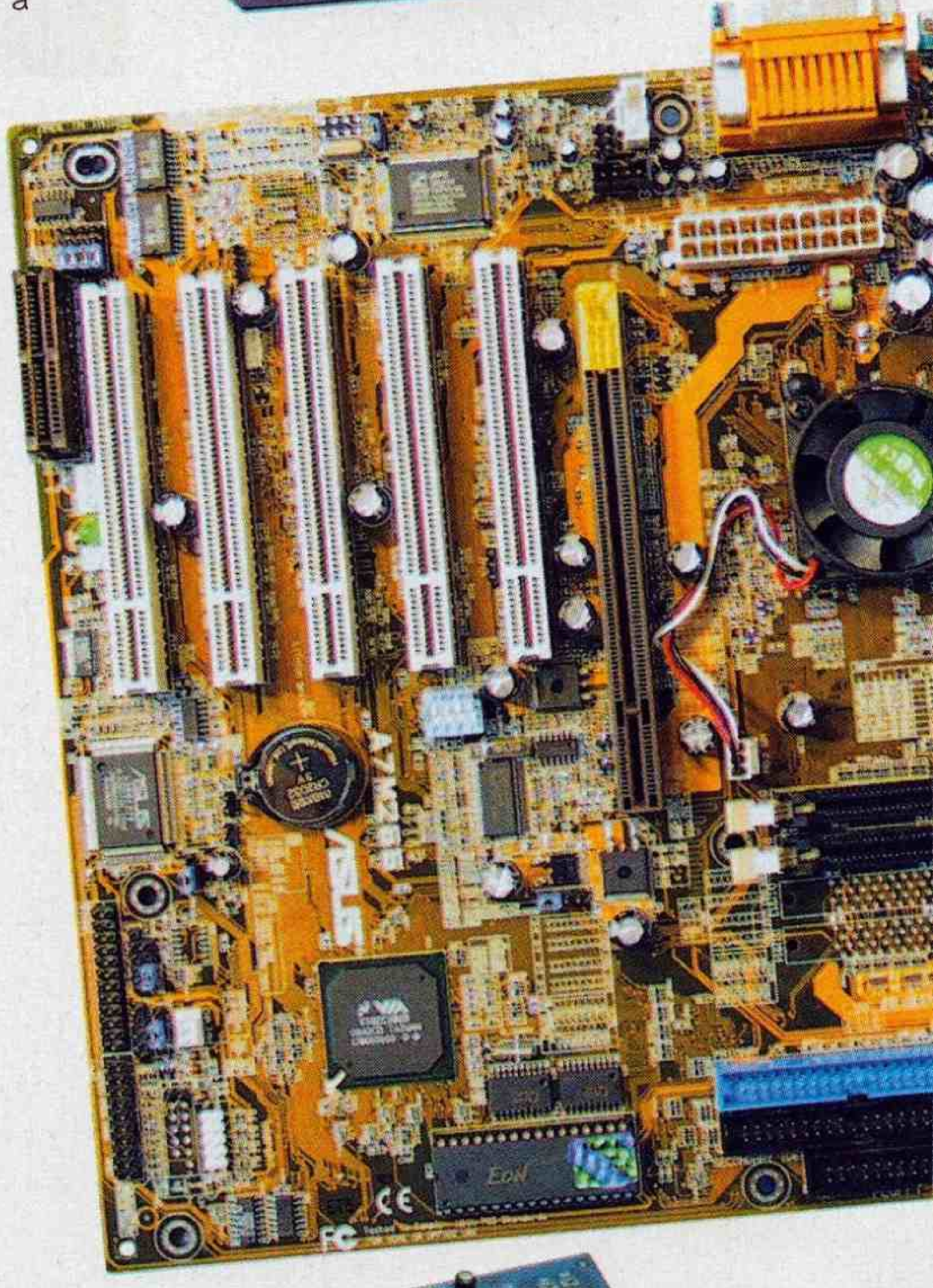
Nonostante l'introduzione del Pentium 4 a 1.8 GHz, il "vecchio" Thunderbird a 1.4 GHz rimane ancora la CPU più veloce per giocare, e costa molto meno del processore Intel. Invariate anche le altre due posizioni, da cui resta escluso il Duron a 1 GHz, a causa dello scarso rapporto tra prezzo e potenza.



SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: Asus A7M266 **L.385.000**
- Sistema medio: Asus A7A266 **L.366.000**
- Sistema base: Biostar M7VKB **L.230.000**

La scheda madre più veloce e accessoriata resta sempre la Asus A7M266, mentre nella fascia media fa il suo ingresso la A7A266, sempre di Asus, che permette di utilizzare sia memorie SDRAM, sia memorie DDR.



MEMORIA RAM

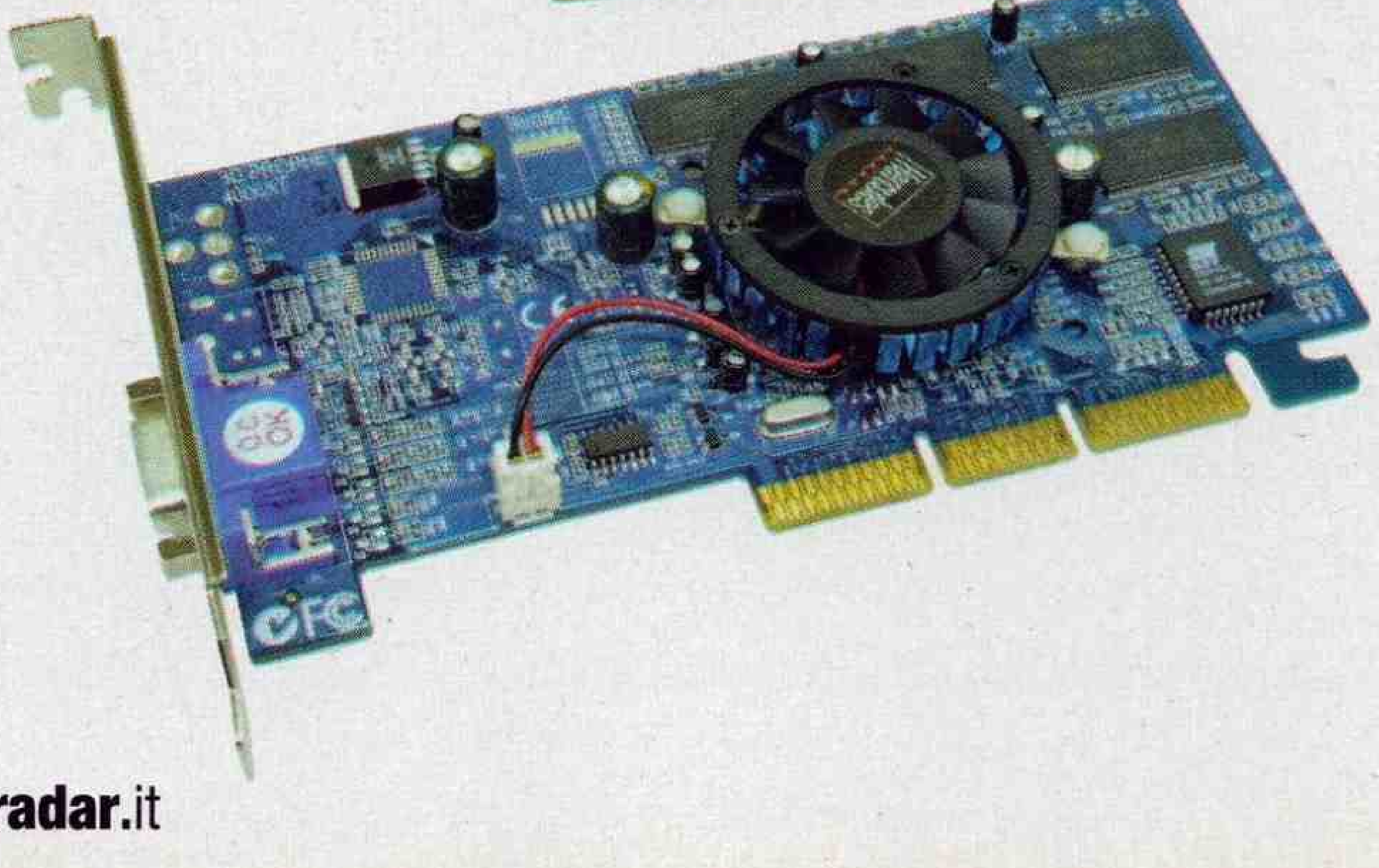
- Sistema ideale: 512 MB DDR **L.310.000**
- Sistema medio: 256 MB DDR **L.153.000**
- Sistema base: 256 MB PC 133 **L.99.000**

Leggeri rincari per le memorie DDR, che comunque sono estremamente vantaggiose. Questo ci spinge a ritenere che, entro breve, le SDRAM probabilmente spariranno dal mercato. Il costo di queste ultime è più basso che mai, e anche un PC economico non può fare a meno di 256 MB.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Asus V8200 Deluxe **L.1.120.000**
- Sistema medio: Hercules 3D Prophet 4500 **L.379.000**
- Sistema base: Hercules 3D Prophet 4000XT **L.205.000**

Chi vuole il massimo per la grafica, troverà nella V8200, equipaggiata con il chip GeForce3, quello che cerca, mentre nelle fasce media ed economica sono le schede prodotte da Hercules, e basate sui chip Kyro I e II, a offrire il miglior rapporto prezzo-prestazioni.



CASSE

- Sistema ideale: Teac PowerMax 1500 **L.700.000**
- Sistema medio: PCWorks Creative FPS1500 **L.199.000**
- Sistema base: Un paio di casse stereo **L. 30.000**

Il sistema di Teac è eccellente, vista la buona qualità audio, il supporto per ogni tipo di entrata analogica e digitale, e il decoder Dolby Digital integrato. Il nuovo sistema di casse economico fornito da Creative non delude, e supera quello precedente, grazie alla miglior resa dei bassi e al design più elegante del subwoofer.

MONITOR

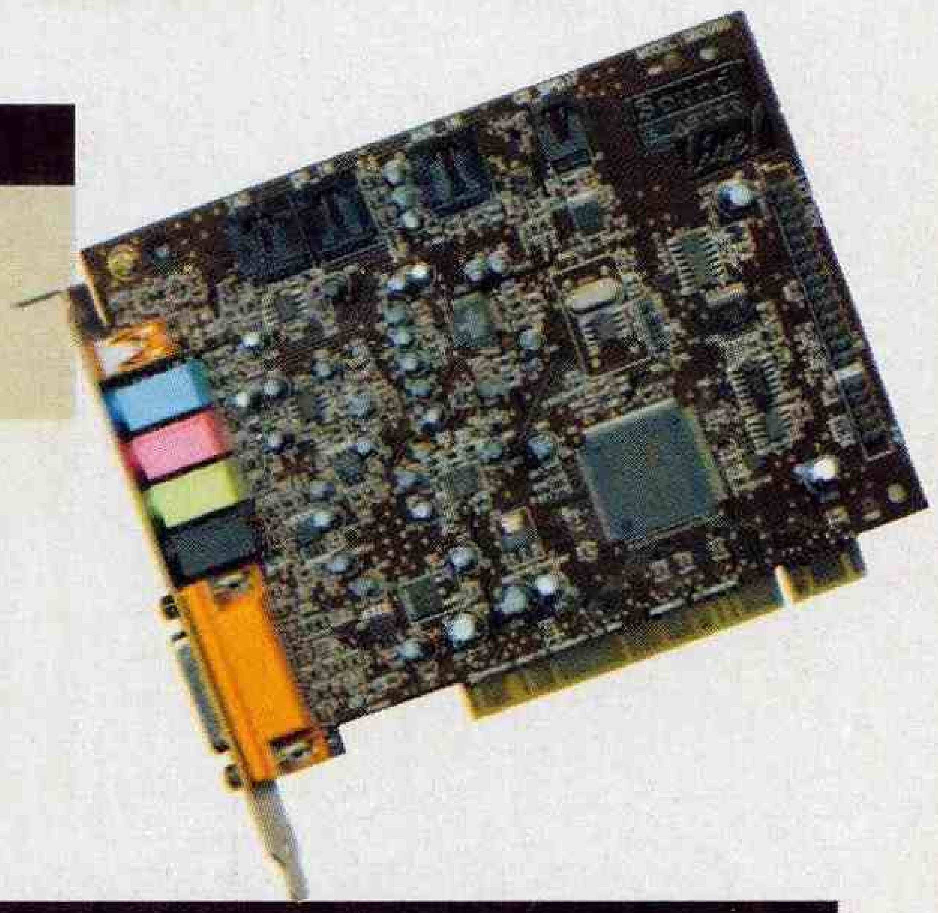
- Sistema ideale: Geovision V7T710 **L.2.499.000**
- Sistema medio: Geovision VT150 **L.999.000**
- Sistema base: Daewoo 719B 17" **L.459.000**

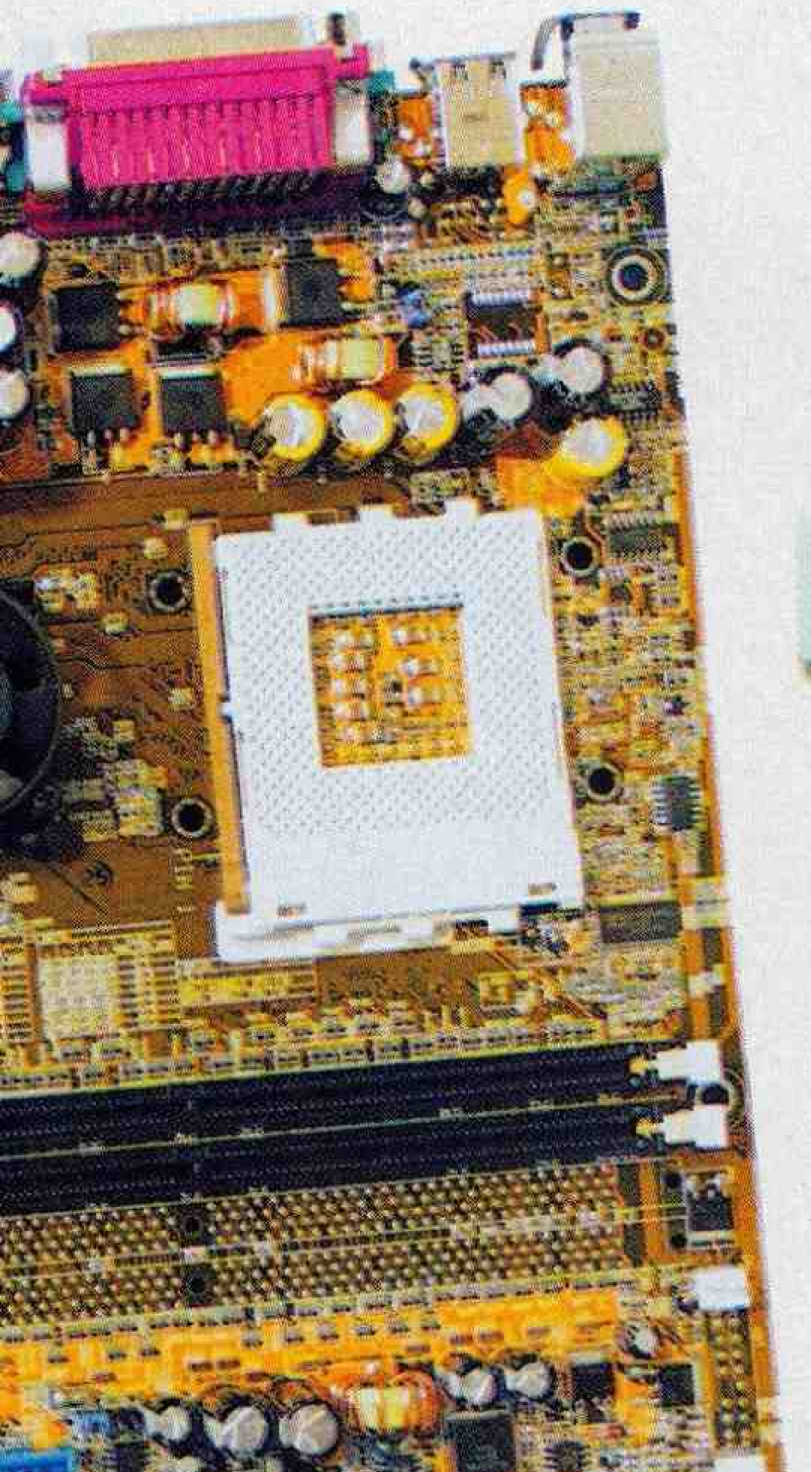
Lentamente, gli schermi col tubo catodico stanno cedendo il passo ai monitor ultrapiatti, che ogni mese sono più abbordabili. Ormai, i TFT da 15" sono scesi sotto la soglia del milione, mentre quelli di dimensioni superiori rimangono costosi, ma comunque interessanti, se consideriamo il prezzo di un tradizionale schermo da 19" di ottima qualità.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: Game Theater XP **L.425.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! Player 5.1 **L.210.000**
- Sistema base: Muse XL **L.59.000**

Hercules sta attaccando il mercato sotto tutti i fronti: oltre alle schede video competitive, infatti, è doveroso sottolineare la gamma di prodotti per l'audio. La GameTheater XP si conferma lo strumento migliore per l'utente smaliziato, mentre chi vuole limitarsi a giocare troverà la Muse XL un'ottima scelta, anche in virtù del prezzo molto invitante.





LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD-ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 16x/10x/40x IDE **L.690.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer **L.215.000**
- Sistema base: Olidata DVD-ROM 12/40 **L.129.000**

Anche il lettore CD sembra ormai aver fatto il suo tempo, visto che sono disponibili degli ottimi DVD a prezzi vantaggiosi. Uno di questi è prodotto da Olidata, molto valido sotto tutti gli aspetti, anche se non veloce al pari dell'ottimo Pioneer. Per quanto riguarda i masterizzatori, il Plextor rimane una scelta eccellente e, nonostante siano presenti sul mercato delle unità più veloci, questo modello sembra ancora il migliore per le masterizzazioni "impossibili".

DISCO FISSO

- Sistema ideale: IBM DeskStar 60GXP 61 GB ATA-100 **L.552.000**
- Sistema medio: Maxtor MAX60 ST030H3 30 GB **L.319.000**
- Sistema base: Maxtor MAX60 ST030H2 20 GB **L.259.000**

Nonostante IBM detenga il primato di affidabilità e velocità, i Maxtor ci sono sembrati i migliori per quanto riguarda la fascia media e quella base. Non sono troppo rumorosi, e offrono prestazioni più che dignitose.

MOUSE

- Sistema ideale: Logitech iFeel Mouseman **L. 119.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

Il mouse ottico di Microsoft è un prodotto ancora molto valido, ma le funzioni di vibrazione offerte dall'antagonista proposto da Logitech ci hanno impressionato positivamente, grazie anche alla possibilità di modificare ogni aspetto.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 7.212.000 (limite 10.000.000)

Sistema medio: L. 3.191.000 (limite 3.500.000)

Sistema base: L. 1.649.000 (lim. 1.800.000)

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA

Quedex, esperto di fama planetaria nella risoluzione dei problemi hardware-giocosi, è pronto ad accettare la sfida rappresentata dagli enigmi tecnici di ogni tipo, dal collegamento USB con la caffettiera alla memoria RAM sempre insufficiente. Raccontiamogli le nostre traversie e leggiamo il suo illustre responso!

LARGO AI PROGRAMMATORI

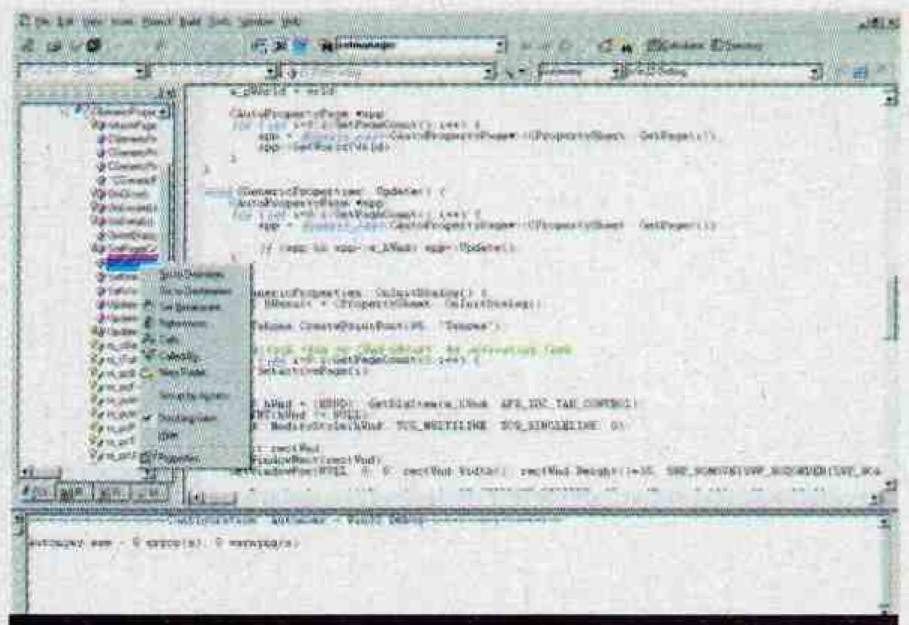
Nelle pagine dedicate alle perplessità tecniche, questo mese trovano spazio i dubbi degli aspiranti programmatori, nonché le titubanze suscitate dall'installazione delle librerie DirectX. Notizie sconcertanti attendono, inoltre, gli appassionati in attesa di *Doom III*, mentre le sottili differenze tra bit e byte stanno per essere svelate nell'angolo dedicato agli esperti. Terminata l'estate, si rientra nel periodo caldo dell'hardware, quello prenatalizio. Se, per consolarci delle vacanze terminate troppo presto, abbiamo installato sul nostro PC un nuovo CDRW USB, accorgendoci poi che Windows esplode in mille colori, non indugiamo: scriviamo all'indirizzo annulla@futuremediaitaly.it o al cartaceo GMC, via Asiago 45, 20128 Milano. Adesso perdonatemi, un boss malavitoso sta infastidendomi in *Max Payne*, ed è bene che lo sommerga di proiettili poligonali. Il GeForce3 sarà lieto di permettermelo.

Quedex

D:> ho 15 anni e vorrei diventare programmatore di videogiochi. C'è un linguaggio specifico da imparare? Che tipo di programmazione usano le grandi case produttrici? Cosa servirebbe per creare dal nulla un'avventura in stile *Monkey Island*? Si devono fare concorsi per entrare in una casa di sviluppo?

Saluti da Gandalf.

R:> Non potevo evitare di risponderti, chissà quale sortilegio mi avresti lanciato. Attualmente, il linguaggio di programmazione più usato dagli sviluppatori di videogiochi è il C, o la sua variante moderna C++. Creato nel lontano 1973 da Dennis Ritchie, è quello che dà i migliori risultati nel campo delle applicazioni grafiche, tanto da essere impiegato per scrivere la maggior parte dei sistemi operativi moderni. Il C non è sicuramente un linguaggio facile da imparare: ha una sintassi dei comandi difficile da memorizzare, e richiede molte istruzioni per dare vita anche alla più semplice delle applicazioni. Se vuoi iniziare con qualcosa di più comprensibile, potresti rivolgerti prima al Basic, che con poche righe di codice permette la creazione di programmi già funzionanti. Il suo svantaggio risiede nella lentezza: il Basic dà vita ad applicazioni grafiche molto lente, ed è per questo inadatto ai videogiochi. Non solo, i programmi prodotti con esso sono difficilmente convertibili per altre architetture o sistemi operativi, e alcuni limiti insiti nel linguaggio rendono impossibile la creazione di avversari dotati di Intelligenza Artificiale.
In queste poche righe non posso spiegarti tutti i problemi che comporta la creazione di un videogioco come *Monkey Island*, ma sappi che utilizzando Visual Basic, insieme alle ultime DirectX, potresti riuscire a programmare l'interfaccia di una semplice avventura grafica in 2D. Per farlo, dovrai munirti della versione 6 di Visual Basic e scaricare l'SDK (il Software Development Kit) delle DirectX 8 dal sito Microsoft, dove troverai anche tantissimi esempi di programmazione. Sappi che, per creare un titolo complesso come quelli odierni, sono necessarie delle conoscenze approfondite di matematica, quali solo un corso universitario può darti, e che i più fenomenali programmatori di giochi come *Unreal*, *Quake* o *Black & White*, utilizzano il codice C misto all'ancora più difficile Assembler, il tutto in ambiente Linux o Windows 2000. Proprio per Linux sono disponibili kit di sviluppo gratuiti, in grado di soddisfare le esigenze dei programmatori alle prime armi... inizia, quindi, a installare il sistema operativo del pinguino in una partizione del tuo Hard Disk, e quando avrai programmato un demo di un certo livello, tutto quello che dovrai fare sarà di sottoporlo a una delle maggiori Software House, che sono sempre alla ricerca di nuovi talenti.



Ecco una sezione di codice C++: il linguaggio con cui vengono creati i giochi.

D:> Ciao Quedex, mi chiamo Stefano, ho 17 anni e leggo la vostra rivista da molto tempo.
Ho di recente installato le DirectX 8 e, sebbene il programma di setup sembri avere svolto tutto correttamente, non ho trovato nulla di nuovo nel menu di avvio. È normale? Il fatto che lanciando *Fighting Force* si verifichi un errore, a causa della mancanza un file, mi fa

L'ESIGENTE GRAFICA DI *DOOM III*

Il prossimo gioco id promette dettagli grafici senza precedenti.

Le immagini del nuovo capitolo di *Doom*, grazie all'elevata qualità grafica, hanno fatto il giro del mondo, e sono state utilizzate più volte da Nvidia e Apple per glorificare le capacità dei loro ultimi acceleratori grafici. In un recente intervento, il geniale John Carmack, programmatore capo di id (la casa di sviluppo dell'attesissimo titolo), ha però fatto sapere che le schede video attuali risulteranno totalmente inadatte a far girare il gioco a velocità gradevoli. Un acceleratore grafico basato sul chip GeForce 256 o sul Radeon sarà il requisito minimo, ma c'è da credere che, in questo caso, le prestazioni restituiranno ai giocatori una grafica ridotta ai minimi termini, un po' come gli originali Voodoo offrono immagini scarne in *Quake 3*. Carmack ha poi precisato che, una volta attivati tutti gli effetti grafici, gli attuali processori GeForce 3 non supereranno i 30 fps, mentre il Radeon 3 di ATI potrebbe comportarsi meglio. Insomma, chi acquista oggi una fiammante GeForce 3, spendendo quasi un milione di lire, si ritroverebbe con velocità deludenti proprio

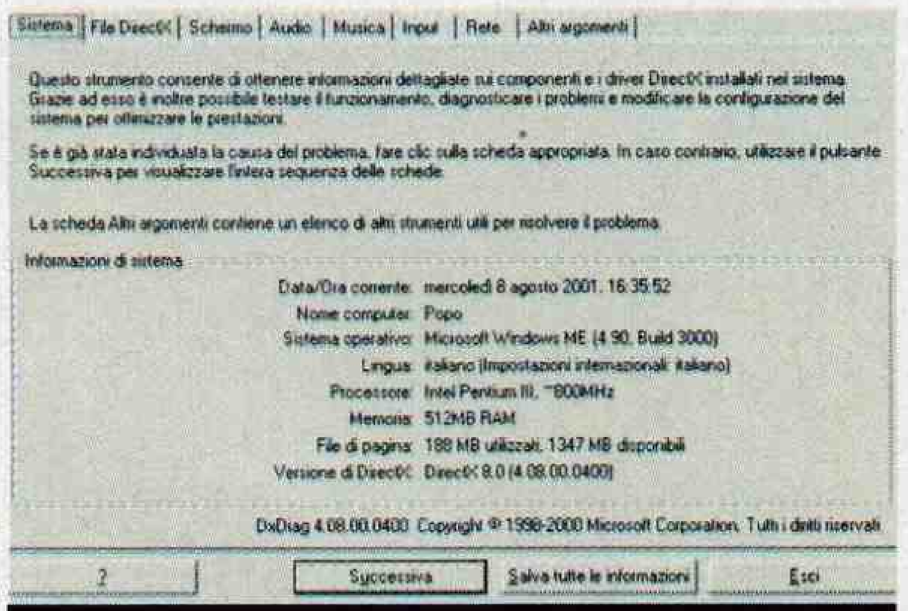
La corretta installazione dell'ultima versione delle DirectX è fondamentale, se vogliamo godere di un dettaglio grafico elevato.

pensare che qualcosa non funzioni. Per sicurezza, ho provato anche a installarle da CD diversi dal vostro, ma sempre con lo stesso risultato. Cosa posso fare?

Stefano

R:> Ciao Stefano, E' del tutto normale che, una volta installate le DirectX, non compaiano nuove voci all'interno del menu di avvio. Queste librerie, infatti, non si comportano come dei programmi eseguibili, e non devono essere lanciate dall'utente. I file che le compongono sono di tipo "runtime", vengono cioè utilizzati e richiamati dai giochi e dalle periferiche solo quando è necessario, mentre giacciono inutilizzati all'interno della cartella System per il resto del tempo. Disegnate specificatamente per migliorare le funzioni multimediali di Windows, le DirectX vengono sempre citate al plurale perché sono un insieme di librerie diverse (Direct Input, Direct Sound, Direct Music...), fondamentali al corretto funzionamento di tutti i giochi moderni. Non solo; i driver di schede audio e video, joystick e periferiche di acquisizione si appoggiano alle librerie in questione per svolgere anche alcune operazioni fondamentali di Windows, quindi, avere la versione più aggiornata è sempre una scelta saggia. In futuro, mi addentrerò nel funzionamento di queste magiche librerie, per adesso ecco come verificarne la corretta installazione:

Dal menu di avvio, seguendo il percorso *Programmi\Accessori\Utilità di Sistema,* lancia l'utility Microsoft System Information. Dalla schermata principale, apri il menu *Strumenti* e scegli lo Strumento di diagnostica DirectX. Potrai verificare quale versione stai utilizzando, leggendo l'ultima voce della schermata principale. Nel caso qualche componente fosse mancante o in conflitto, ti verrà segnalato il problema e sarai in grado di procedere con la reinstallazione.


Da questa schermata è possibile controllare il corretto funzionamento delle librerie DirectX.

GIOCHI COMPUTER

utilizzando il primo gioco in grado di sfruttarne appieno le sofisticate funzioni di rendering. Il nuovo capitolo di *Doom* non vedrà la luce fino all'anno prossimo, ed è quasi certo che, in questo lasso di tempo, almeno un'altra generazione di schede video vedrà la luce. È il caso di cominciare a mettere da parte i risparmi.

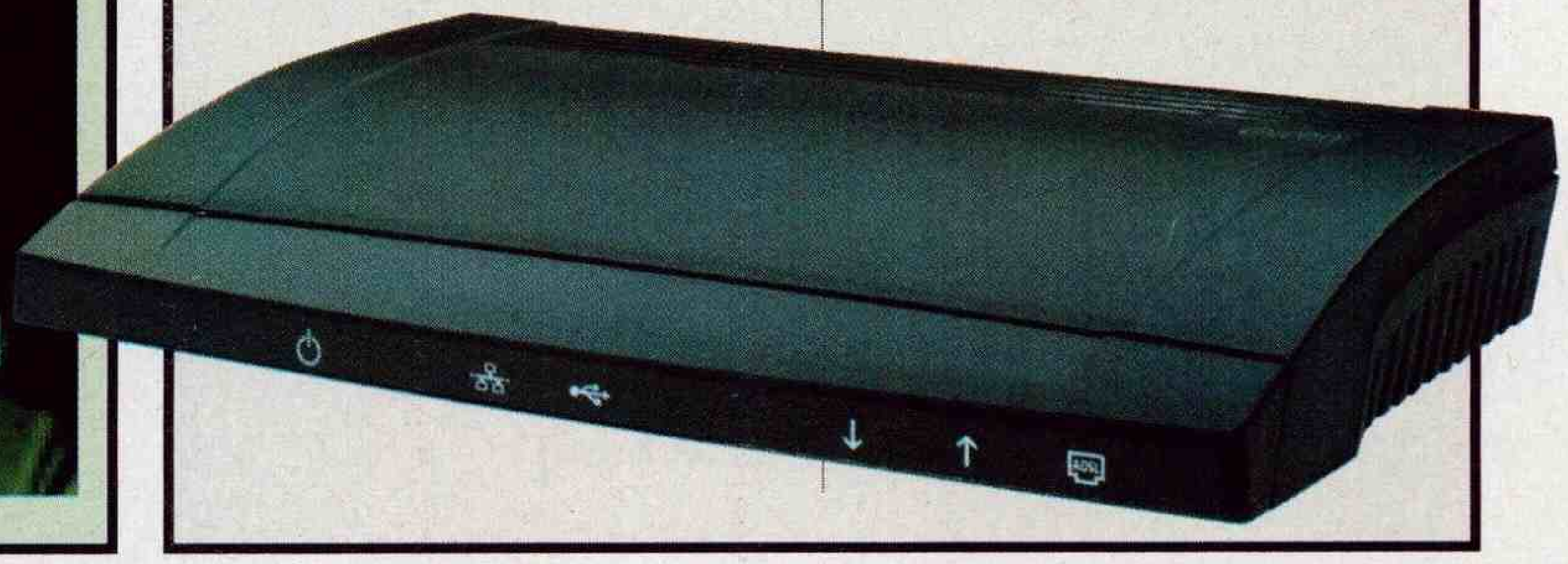
SOLO PER ESPERTI

UN KILOBIT O UN KILOBYTE?

Sono molte le domande riguardanti le unità di misura usate in ambito informatico. Le aziende, infatti, nel tentativo di attirare l'attenzione del pubblico, non esitano a pubblicizzare modem ISDN da 64 Kb e Hard Disk da 60 GB che poi, una volta installati, si rivelano capaci di scaricare 7-8 KB e contenere poco più di 58 GB. Il trucco, però, è presto svelato, una volta chiarita la differenza tra queste due misure.

I bit (Binary Digits) sono l'unità di misura più piccola valutabile dai computer. Non c'è macchina informatica moderna che non basi tutti i suoi calcoli sui bit, i quali possono solo assumere due valori: "0" o "1". Quando si parla di RAM o Hard Disk, invece, si usa come unità minima di misura il byte, cioè l'insieme di 8 bit. Essendo composto da 8 bit, un byte può assumere fino a 256 valori diversi (2 elevato all'ottava potenza), il che spiega perché questo numero compaia così spesso quando si parla di informatica (256 colori, 256 MB di RAM, 256 canali audio). Qualche anno orsono, i nostri PC (e i vari Commodore, Spectrum ecc.) avevano solo pochi KiloByte di RAM. Un KiloByte è pari a 1024 byte, così come un MegaByte è composto da 1024 KiloByte, un GigaByte da 1024 MegaByte e via di questo passo. Quando vengono citate le capacità di trasmissione di un modem, però, non si parla di KiloByte (la cui abbreviazione è KB) ma di Kilobit (Kb) o Kbps, che sta per Kilobit per secondo. Si scopre così, che i 64 Kb raggiungibili da un modem ISDN equivalgono a soli 8 KB (64 Kb diviso 8), mentre i 640 ricavabili da una linea ADSL si traducono in 80 KB. L'abitudine di utilizzare i KB o i MB per descrivere le velocità di trasmissione è stata astutamente adottata dai produttori di console, che hanno per lungo tempo pubblicizzato cartucce da 64-128 MB, in modo da impressionare i giocatori più distratti. Leggermente diverso è il discorso degli Hard Disk. Se, come detto, un GigaByte è composto da 1024 MegaByte, un Hard Disk da 60 GB dovrebbe contenere precisamente 61440 MB, mentre è consuetudine, tra alcuni produttori, arrotondare un GB a soli 1000 MB. Windows, però, riporta la vera grandezza del disco, smascherando la capienza reale di 58,5 GB. Per controllare la dimensione esatta dei nostri dischi, basterà fare click col tasto destro su uno dei nostri dischi, e cliccare su "Proprietà".

Le capacità dei dischi fissi sono calcolate in byte, al contrario della velocità dei modem, indicata in Kbit/s.



LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro. un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l' acquisto. Viene assegnato molto raramente...

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove". Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po' "specialistico" e non adatto a tutti i palati...

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici.

6 La sufficienza. Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione. Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere.

5 Qui cominciano i problemi. Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz' altro di meglio sulla piazza. Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale...

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due: il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali. Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi, potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate. Suvvia, non scherziamo...

2 Peggio di "tre". Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due". Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore...

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per Il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per Il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l' emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione Cerchiamo sempre di giudicare ogni

5 gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO DEL MESE

Giochi per Il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per Il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi...

GIOCO CONSIGLIATO

Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta. È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti. Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

UN VERO AFFARE!

Sappiamo tutti che i videogiochi normalmente hanno un costo piuttosto elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti davvero interessanti a un prezzo notevolmente ridotto, la metà o a volte un terzo del prezzo "pieno"; questi giochi, se sono divertenti e giocabili, ricevono quindi il "marchio" di "Un Vero Affare!". Se vediamo questo simbolo su una prova di Giochi per il Mio Computer, potremo essere sicuri di divertirci senza spendere troppo!

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Deep Space Nine* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

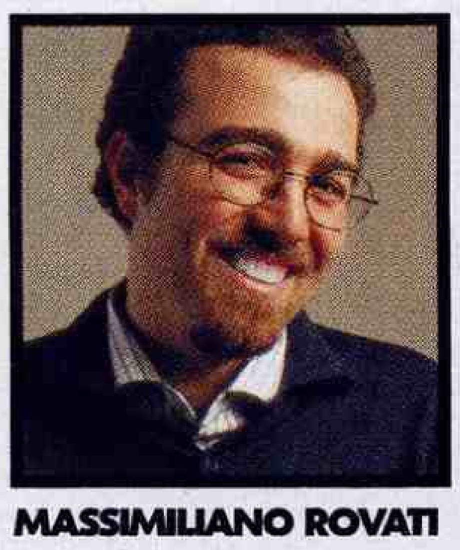
VERDETTO: Senza scheda 3D ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un ponte e l'altro della astronave.

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora i Borg ci faranno un baffo!

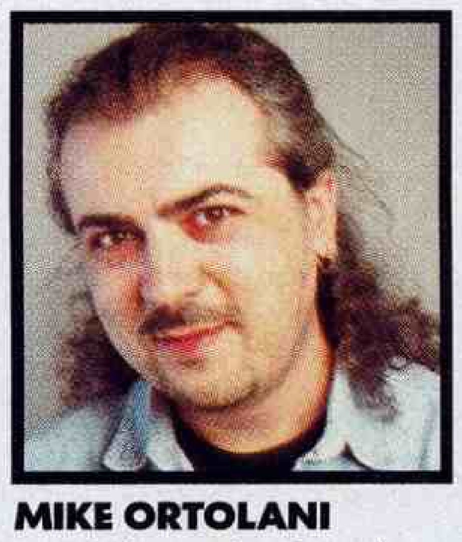
CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



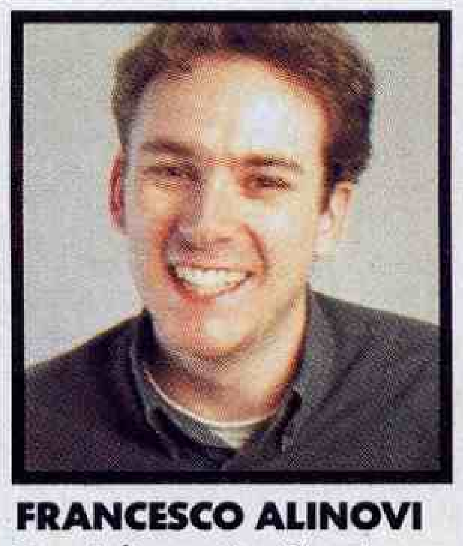
MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Acquistare almeno 12 DVD al mese, nell'attesa di quelli firmati da George Lucas e Obi Wan Kenobi.
Gioco preferito: *Windows ME*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Fugaci apparizioni in redazione che ricordino a tutti la sua, peraltro indiscutibile, originale genialità.
Gioco preferito: *Throne of Baal*



MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Spendere la busta paga per acquisatre miniature, videogiochi e vestiti da matrimonio. E le scarpe?
Gioco preferito: *Diamond Caves*

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Recarsi dal benzinaio ed elaborare con lui la strategia delle soste lungo il quotidiano tragitto casa-lavoro!
Gioco preferito: *GP3*



FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Riuscire ad aprire una rivista di videogiochi, che parli solo di avventure, a Parma. E poi trasferirsi a Milano.
Gioco preferito: *Filmati Xbox*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Dimostrare al mondo che la "Forza" esiste veramente, specie nei giochi di ruolo.
Gioco preferito: *Ultima Online: TD*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Riuscire a scrivere un articolo su tutto quello che gli viene chiesto di provare, e avere tempo per giocare a *F1 R.C.*
Gioco preferito: *F1 2001*

DELLE COSE ARCANE

Gli elfi, le macchine a vapore e i problemi dell'inquinamento del carbone.

Con "steampunk" viene definito quel particolare genere di film e libri che traggono ispirazione dalla fantasy e dalla fantascienza classica, ma con una infarinatura di tecnologia "vecchio stile", dal sapore Vittoriano.

Senza ombra di dubbio, *Arcanum* appartiene a questo genere. Da una parte, avremo nel fodero la fida spada magica +1 e dall'altra potremo costruire una pistola a pietra focaia, utilizzando gli ingranaggi di un orologio e qualche frammento di carbone trovato qua e là.

Quale modo migliore, inoltre, per celebrare i successi della Ferrari, se non con il nuovo simulatore di Formula 1 di Electronic Arts, che sembra ormai destinato a diventare un appuntamento fisso, come gli altrettanto attesi *FIFA* e *NHL*?

Se pensiamo di correre meglio di Schumacher, non possiamo proprio perderci le prossime quattro pagine, in cui vengono descritti e analizzati a fondo pregi (molti) e difetti (pochi) di *F1 2001*.

Infine, segnaliamo *Evil Twin* che, pur non essendo un capolavoro, rimane comunque uno dei più interessanti giochi di piattaforme per computer. Può essere il break ideale, tra una macchina a vapore dei nani che fa le bizze e le curve di Lesmo a Monza!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

pag. 92

pag. 96

pag. 100

pag. 102

pag. 106

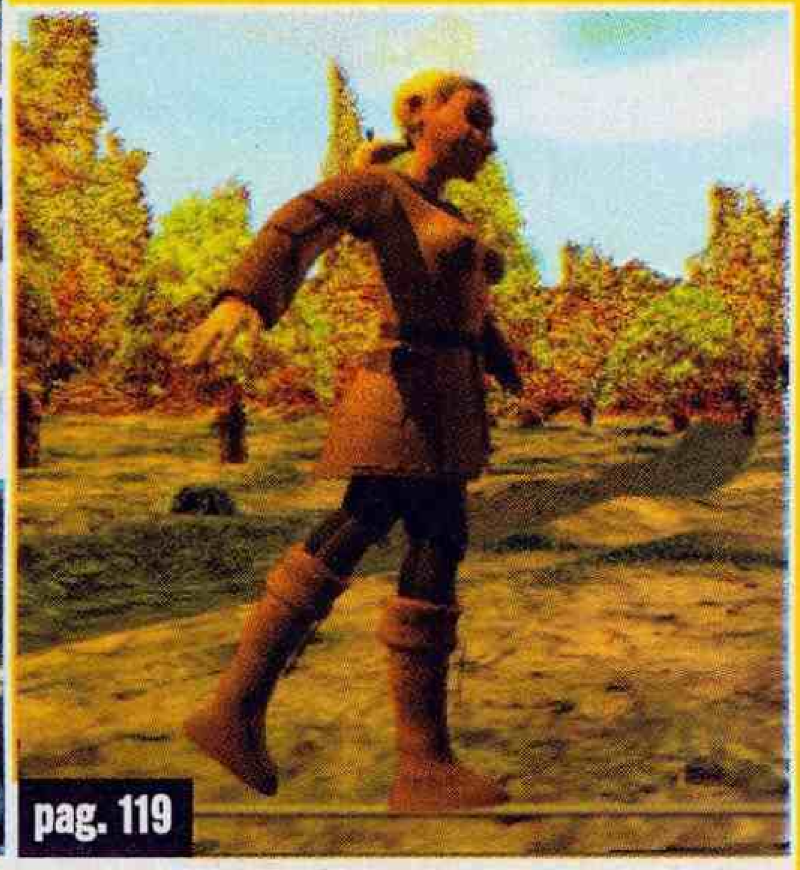
pag. 108

pag. 110

pag. 114

pag. 116

F1 2001 92
Arcanum 96
Zoo Tycoon 100
WW2 Online BlitzKrieg ... 102
The Sting! 106
The Nations 108
Codename: Outbreak 110
Evil Twin 114
Conquest: Frontier Wars 116
Pilgrim 119
Think X 121
Keep the Balance .. 121
Giochi Budget
Gabriel Knight 3 122
Homeworld 122
La Parola ai Lettori 124


pag. 119

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Arredare meglio delle riviste di design la camera del suo fratellone. Ex camera, a essere precisi.
Gioco preferito:
Budget è meglio

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: Trovare un modo per mettere in pratica quello che ha imparato negli ultimi due anni. Il bagnino!
Gioco preferito:
Ripigliarsi un po'!

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Rincorrere i grafici della redazione con armi improprie, specialmente quelli che devono fare la posta.
Gioco preferito:
Graphic Killer 3

MATTEO PAVESI
Specializzato in: Partecipare a trasmissioni radiofoniche pomeridiane senza citare la sua rivista preferita. Cattivello, così non si fa!
Gioco preferito:
Karaoke

LUCA SPINELLI
Specializzato in: Non trovarsi mai alla sua scrivania quando c'è qualcosa di importante da fare o da scrivere.
Gioco preferito:
Legend of Mir

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Decidere di andare a vivere in Slovenia perché gli piace il suffisso di dominio .sl. E poi la birra è buona, da quelle parti.
Gioco preferito:
Botta e Risposta

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Sognare di essere un cavaliere di un immaginario Medio Evo. Preferibilmente in Giappone.
Gioco preferito:
The WatchMaker

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

F1 2001

La Formula 1 a portata di tutti!

I saliscendi e i cordoli di alcuni tracciati possono mettere in crisi le sospensioni e, soprattutto, la stabilità della vettura.

IN ITALIANO

Per *F1 2001*, Electronic Arts non si è limitata a offrire manuale e menu di gioco completamente in italiano, ma si è avvalsa di Ivan Capelli, noto cronista Rai oltre che ex-pilota di Formula 1, per ravvivare le gare simulate con telecronache appassionate e competenti.

PRIMA di salire a bordo del nuovissimo simulatore di Formula 1 targato EA Sports è bene fare un riepilogo di come, a un anno di distanza dall'uscita di *F1 2000*, si sia evoluto il genere delle simulazioni automobilistiche.

Lo scorso anno, infatti, Electronic Arts giocò d'anticipo e, uscendo sul mercato quando ancora i titoli sviluppati da Microprose e Ubi Soft erano fermi ai box, riuscì a portarsi provvisoriamente in testa allo schieramento di videogiochi riconducibili al genere a quattro ruote.

La concorrenza, a quei tempi, non era agguerrita quanto oggi. Successivamente, a spodestare *F1 2000* ci pensò Geoff Crammond, sfoderando il tanto atteso *Grand Prix 3*. A riconfermare, poi, che gli ultimi (arrivati) saranno i primi, si è presentato *F1 Racing Championship*, che ha letteralmente fatto mangiare la polvere a tutti. Insomma, nel giro di un anno se ne sono visti di capovolgimenti anche se, va detto, la simulazione automobilistica definitiva non si è ancora fatta viva.

"Non è un banale aggiornamento di *F1 2000*"

Tutti i titoli citati fino a ora, seppur di ottima fattura, hanno pochi, ma grossolani difetti, che di fatto ne pregiudicano un totale apprezzamento da parte del giocatore smaliziato. *F1 2000* rallenta oltremodo quando in pista ci sono troppe vetture, *GP3*, oltre che graficamente deludente, ha poco da aggiungere al datato *Grand Prix 2*, mentre *F1 Racing Championship* condanna il giocatore a partite in solitario, visto che ai piloti gestiti dal computer andrebbe ritirata la patente per scarsa Intelligenza Artificiale.

F1 2001 si trova, dunque, dinanzi a un panorama di splendidi videogiochi, che però sono potenzialmente battibili.

Il nuovo simulatore automobilistico di EA Sports non è affatto un banale aggiornamento di *F1 2000*, ma un titolo a tutti gli effetti nuovo. Esteticamente, per esempio, *F1 2001* ha compiuto un notevole balzo in avanti, grazie all'esordiente sistema grafico che, oltre a offrire un effetto notevolmente migliorato, elimina i problemi di scarsa fluidità emersi nelle fasi più concitate del capitolo precedente.

D'accordo, l'opulenza grafica di *F1 Racing Championship* rimane ancora inavvicinabile ma, generando un ambiente caldo e vivace, anche il simulatore di Electronic Arts fa comunque la sua bella figura. *F1 2001* riesce, infatti, ad andare oltre la semplice bellezza statica, animando tutti quegli elementi che, fino a qualche tempo fa, erano

Senza le due gomme posteri è facile finire in testacoda!

A BORDO... CON TUTTA LA FAMIGLIA

Le versioni a più posti delle macchine da Formula 1 non sono un'invenzione di Electronic Arts, ma un originale stratagemma ideato da alcune scuderie per promuovere l'immagine di alcuni sponsor e, nel contempo, far provare ai comuni mortali l'ebbrezza di un giro in F1. Queste originali elaborazioni sono state introdotte anche in *F1 2001* con un fine squisitamente didattico. Mettendoci ai comandi di tali vetture, apprenderemo, infatti, i segreti dei circuiti e, superando le varie prove, avremo accesso ad alcune modalità di gioco segrete.

F1 2001 permette, anche ai piloti meno esperti, di esibirsi in emozionanti controsterzate.

Ogni scuderia ha il suo volante personalizzato.

considerati secondari. L'euforica concitazione che, prima e dopo la partenza, si crea intorno alle vetture, è accuratamente riprodotta, così da offrire al giocatore un coinvolgimento mai raggiunto prima.

Meccanici, tecnici e commissari di gara animano la corsia dei box, mentre, sulle tribune, il pubblico reagisce agli eventi di gara provvedendo, in caso di pioggia, ad aprire gli ombrelli.

Anche in caso di cielo sereno, con *F1 2001* è sempre bene portarsi dietro un impermeabile, il tempo, infatti, può mutare da un momento all'altro, obbligando i piloti a rivedere le proprie strategie in gara. Il meteo variabile non ci aggrada? Nessun problema, possiamo scegliere tra condizioni di sole, nuvolosità, pioggia o, addirittura, precipitazioni di tipo monsonico. Per gli appassionati di automobilismo più maniacali, il gioco è anche in grado di ricreare le reali condizioni meteorologiche registrate nel 2001 durante i gran premi di Formula 1. Sulla pista bagnata, la conduzione della vettura risulta, logicamente, un po' più impegnativa, anche se mai frustante quanto una corsa sotto la pioggia con *GP3*. Il modello di guida offerto da *F1 2001* spazia, infatti, da un metodo di controllo completamente assistito dal computer, a una simulazione più appagante e verosimile.

Al livello di difficoltà più elevato, il controllo della vettura risulta, in ogni

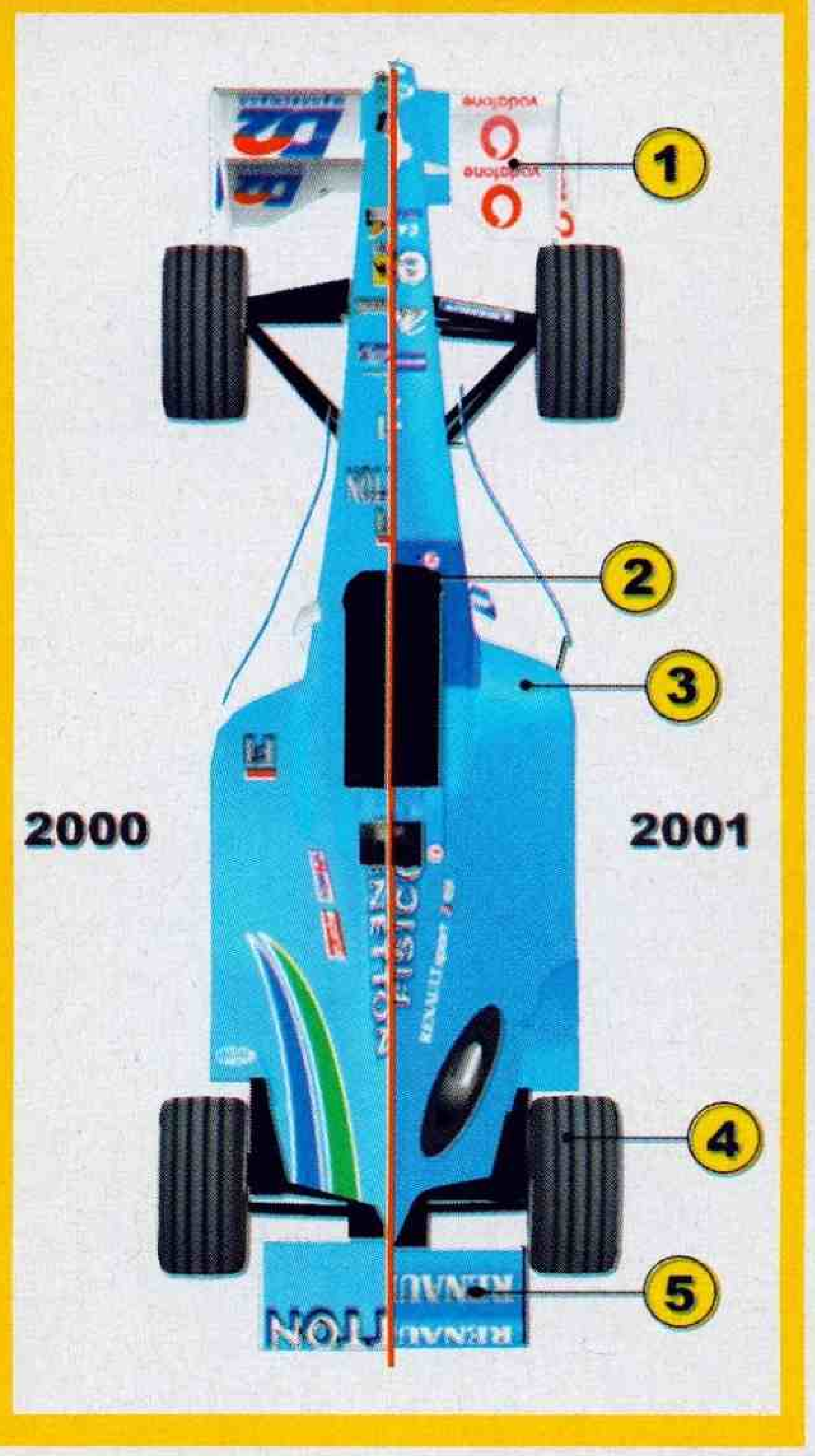
Frenate al limite sono all'ordine del giorno.

LA F1 CORRE SU INTERNET

Gli sviluppatori di *F1 2001* hanno profuso notevoli sforzi per dare pieno supporto alla modalità multigiocatore. Il nuovo simulatore di EA Sports consente, infatti, di sfidare sui circuiti di Formula 1 fino a un massimo di otto giocatori in carne e ossa, connessi tramite rete locale o via Internet. Michael Schumacher, ti aspettiamo on-line!

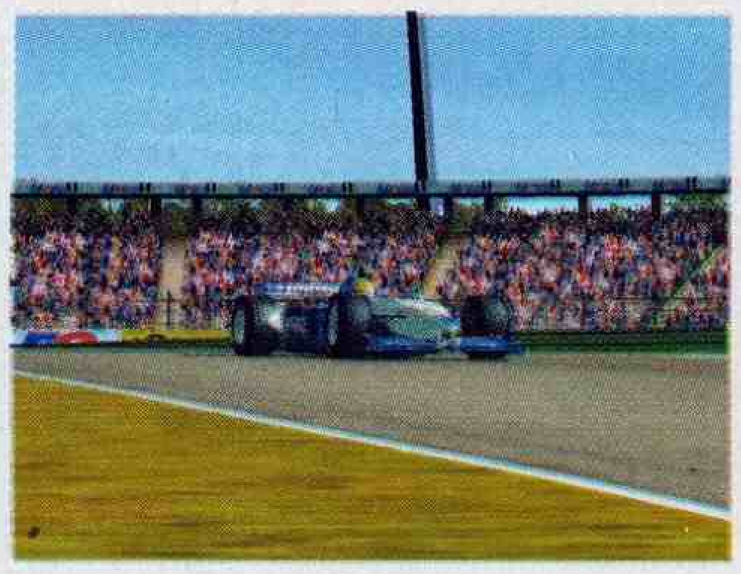
GENERAZIONI A CONFRONTO

Le vetture di Formula 1 subiscono, di anno in anno, numerose modifiche estetiche. Alla base di questa continua evoluzione ci sono, da un lato, l'inarrestabile corso del progresso tecnologico e, dall'altro, le modifiche apportate dalla FiA ai regolamenti. Vediamo, dunque, quali sono le principali differenze tra le vetture riprodotte dal nuovo simulatore di EA Sports (sezione destra dell'immagine) e quelle rappresentate in *F1 2000* (sezione sinistra). La superficie dell'alettone anteriore **(1)** è stata ridotta significativamente, con l'intento di diminuire le prestazioni delle vetture in curva anche se, con minor resistenza aerodinamica, sui rettilinei ora si raggiungono velocità folli. Importanti modifiche hanno interessato l'abitacolo **(2)**, più aperto (per facilitare l'estrazione del pilota in caso di emergenza) e maggiormente riparato dagli urti. Le prese d'aria **(3)** sono state ampliate e trasformate in alettoni deportanti. La rinata competizione tra i produttori di gomme ha innalzato notevolmente il rendimento dei pneumatici **(4)**. Il volume in cui deve essere contenuto l'alettone posteriore **(5)** è stato ridotto ulteriormente; inoltre, per le appendici superiori, non sono permesse più di tre superfici aerodinamiche. Ricordiamo, infine, che nel 2001 è stato riammesso il controllo elettronico della trazione.



Ecco cosa succede quando, d'improvviso, cede una sospensione.

In tre su una Formula 1? È possibile grazie al modello speciale della Arrows.



L'ANNO DEL CAVALLINO

***F1 2001* riproduce ogni minimo particolare della stagione che ha visto la Ferrari conquistare il titolo mondiale per il secondo anno consecutivo! Tra gli esordienti in Formula 1 incontreremo Kimi Raikonnen, Juan Montoya, Fernando Alonso, Enrique Bernoldi e Luciano Burti. Tutte le livree delle varie scuderie, nonché i circuiti che hanno caratterizzato il Mondiale Piloti 2001, sono stati riversati fedelmente nel nuovo simulatore sviluppato da EA Sports. Per la prima volta, poi, saranno contemplati anche i cambi di piloti avvenuti nel corso della stagione.**

caso, abbordabile anche da quei giocatori che, di cognome, non fanno Schumacher.

Che *F1 2001* si rivolga a un pubblico di ogni tipo, appare evidente fin dalle prime schermate di gioco. I menu e le interfacce grafiche si rivelano semplici e intuitive, consentendo al giocatore sia di scendere in pista con pochi click di mouse, sia di configurare la simulazione in ogni suo minimo aspetto. Allo stesso modo, non è strettamente necessario dedicarsi alla complessa messa a punto della vettura né, tantomeno, passare ore e ore sul circuito in attesa di un'illuminazione divina che indichi come non andare in testacoda. Con *F1 2001*, chiunque, a prescindere dalla sua dimestichezza con la guida, sarebbe in grado di condurre una monoposto. *F1 2001* mette a disposizione, tanto del giocatore pigro quanto di quello meticoloso, tutti gli strumenti necessari a divertirsi con estrema disinvoltura.

Particolarmente interessanti, poi, sono i numerosi incentivi rivolti al pilota da scrivania per indurlo a migliorarsi in continuazione.

Innanzi tutto, solo collezionando trofei saremo in grado di accedere a nuovi tracciati e modalità di gioco. Al contrario delle simulazioni di Formula 1 convenzionali, questa volta non sarà sufficiente lanciare il gioco per avere tutto quanto a portata di mano, ma dovremo sudare la conquista di numerosi riconoscimenti e premi, a furia di frenate da brivido e manovre ai limiti dell'aderenza.

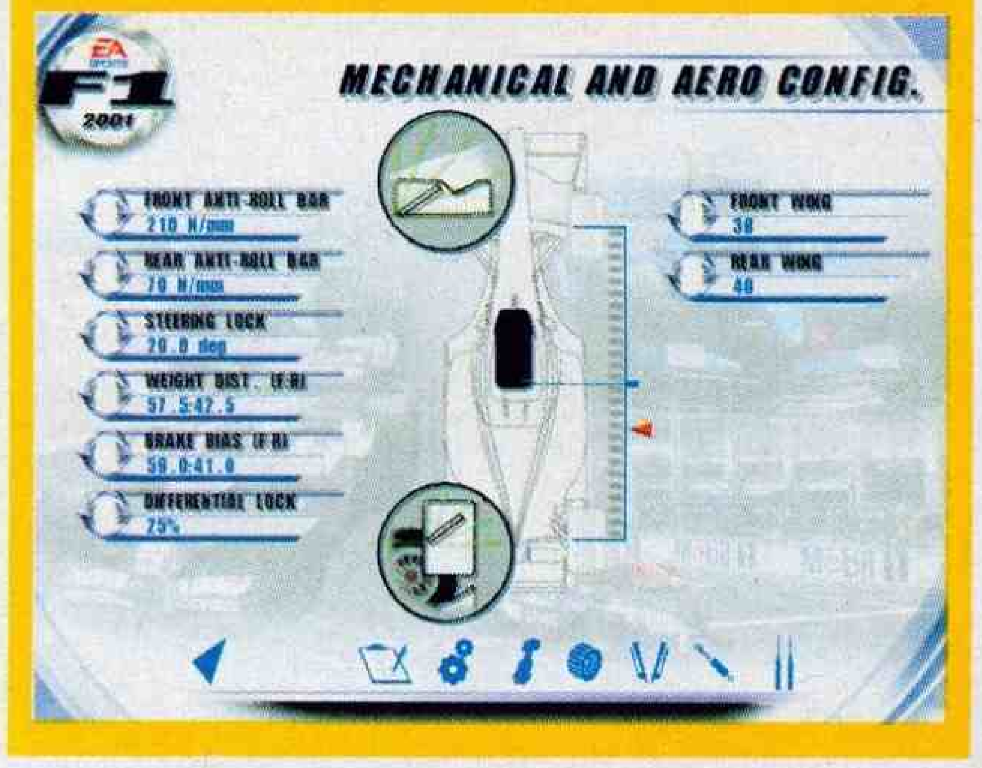
Per imparare alla perfezione le caratteristiche di ogni circuito, potremo abbinare l'utile al dilettevole, partecipando a un'originale scuola guida, dotata di speciali "biposto" da Formula 1. Con l'ausilio di birilli luminosi, traiettorie ideali disegnate sull'asfalto e altre indicazioni, il giocatore scoverà, circuito per circuito, tutti i punti di riferimento necessari a condurre la vettura al massimo del suo potenziale. Entrando nel vivo della simulazione offerta da *F1 2001*, ci si accorge che la frenetica azione di gioco poggia su tre diversi fattori: l'Intelligenza Artificiale dei piloti gestiti dal computer, il coinvolgimento grafico e il modello di guida. Andando per ordine, una delle note più positive di questo gioco risiede senza dubbio nel comportamento in gara degli avversari virtuali. Il computer non si limita, infatti, a

VOLANTI INTERATTIVI

F1 2001 riproduce nel migliore dei modi gli avveniristici volanti multifuzione, montati sulle moderne monoposto. Oltre a informazioni tecniche come velocità, regime del motore e giri percorsi, una valanga di dati tecnici può essere riversato nel video incastonato sul piantone. In gara potremo così accedere a tre diverse schermate; la prima indicherà le rilevazioni cronometriche, la seconda ci permetterà di indicare gli interventi da effettuare durante la sosta ai box, mentre nella terza saranno evidenziati i sistemi di aiuto attivi. Insomma, una vera comodità anche se, quando si viaggia a più di 300 Km/h, potrebbe essere causa di pericolose distrazioni.

FAI DA TE O FA DA SE'

Il bello di *F1 2001* è che non obbliga il giocatore a passare intere giornate nella messa a punto della vettura, ma consente in ogni caso di intervenire su qualsiasi elemento funzionale della monoposto. Potremo così usare le impostazioni predefinite, oppure personalizzare l'assetto della nostra vettura. In quest'ultimo caso, sarà consentito scegliere tra due diversi livelli di complessità. Quello più semplice, permette di indicare, tramite comode barre, l'obiettivo che si vuole raggiungere (per esempio un maggiore sovrasterzo o la velocità di punta più elevata), sarà poi compito del computer studiare quali interventi effettuare. In alternativa, modificheremo direttamente la strategia di gara (gomme e carburante), i rapporti del cambio, la configurazione meccanica, quella aerodinamica, la pressione e la campanatura delle gomme, nonché le impostazioni dei vari tipi di ammortizzatori. Insomma, manca solo la quantità di zucchero da mettere nel caffè prima della gara.



Senza le due ruote anteriori, alla prima curva sarà un bel problema...

Dopo ogni testacoda, verremo avvolti dal fumo dei pneumatici.

F1 2001 contempla anche gli spostamenti di piloti avvenuti a stagione in corso.

stabilire le traiettorie delle vetture ma, per ogni singola monoposto, calcola un opportuno stile di guida, compatibile con le leggi fisiche. Questo consentirà ai nostri contendenti di guidare le rispettive vetture al limite, di non fossilizzarsi su una sola traiettoria e, soprattutto, di tentare il sorpasso a ogni circostanza favorevole.

Aumentando il livello di aggressività dei piloti, nel menu delle opzioni, otterremo gare automobilistiche ancor più spettacolari della vera Formula 1 (dove i sorpassi sono ormai un fenomeno raro). La bagarre tra i concorrenti dà luogo, infatti, a scenografiche evoluzioni e talvolta, anche a qualche incidente. È a questo punto che subentra il secondo aspetto portante di *F1 2001*: l'impatto grafico.

A ogni frenata brusca o testacoda si innalzerà una spettacolare nebbiolina di gomma bruciata che, pur penalizzando la visuale del giocatore, finirà col procurargli un'esaltazione quasi inebriante.

Anche la sensazione di velocità è buona, ma ancor più impressionante è ciò che si prova in fase di accelerazione o di frenata. Alla partenza, per esempio, un impercettibile movimento della visuale in soggettiva, induce il giocatore a pensare di essere schiacciato contro lo schienale della sedia. Quando si mantiene un'andatura un po' spericolata, inoltre, è possibile percepire visivamente il lavoro svolto dalle sospensioni e le reazioni anomale della vettura alle sollecitazioni del tracciato (principalmente cordoli, ma anche dossi e cunette). Ed ecco che entra in causa il modello di guida. Prima di

"Anche per chi non si chiama Schumacher"

perdere il controllo della vettura, il giocatore può dedurre da diversi indizi la precarietà dell'assetto. Pochi istanti prima di sbandare, l'auto ondeggia quasi a voler cullare il pilota nel suo abitacolo, poi progressivamente tenta di risvegliarlo a suon di scossoni sempre più decisi, fino ad arrendersi alla forza centrifuga e iniziare a scivolare sulle quattro ruote. Sia chiaro, il tutto si svolge in un battibaleno, ma la perdita di aderenza avviene in maniera così progressiva e prevedibile che il giocatore, con un briciolo di attenzione e prudenza, può facilmente riportare l'assetto della propria quattro ruote alla normalità. Ad ogni modo, la voglia di strafare in gara è frequente e il testacoda è sempre in agguato.

La sapiente miscela di fattori coinvolti in questo gioco, insomma, offre all'aspirante pilota un'azione vivace, intuitiva e spettacolare che, pur lasciando un po' delusi i fanatici delle simulazioni realistiche, è comunque in grado di soddisfare gran parte degli appassionati del grande circo di Formula 1.

Ricordiamoci infine che, al momento, *F1 2001* rimane l'unica simulazione di guida in grado di riprodurre ufficialmente tutte le monoposto, i piloti e i circuiti che hanno animato il mondiale FiA 2001.

Dettaglio non da poco, se si considera che i diretti contendenti arrivano al massimo fino al Campionato di F1 dell'anno 1999.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

F1 2001 è:
- Per tutti
- Spettacolare
- Aggiornatissimo

F1 2001 non è:
- Frustrante
- Un gioco superficiale
- Per fanatici del realismo

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA SPORTS ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 333, Scheda 3D, 64 MB RAM, 250 MB su HD ■ Sistema Consigliato PII 600, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.easportsf1.com

IN ALTERNATIVA...

F1 Racing Championship, Apr 01, 9
Sarebbe il miglior gioco di F1 se i piloti gestiti dal computer fossero più intelligenti...

Grand Prix 3, Ago 00, 9
Per chi ama le simulazioni spartane, ma impegnative.

***F1 2001* è la soluzione ideale per chi vuole salire su una monoposto senza impazzire. Non offre il massimo del realismo, ma è divertente oltre che immediato.**

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: GIOCO DI RUOLO

ARCANUM OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Rivoluzioni sociali, magia e tecnologia possono andare d'accordo?

Un nano ha riempito queste caverne di trappole... per fortuna sappiamo come evitarle.

L'idea di passeggiare per strade illuminate da lampioni incrociando elfi, gnomi e mezz'orchi elegantemente vestiti, di comprare un quotidiano da uno strillone e leggere di un incidente ferroviario causato da un potente mago, ci sembra strana? Eppure, giocando ad *Arcanum* tutto questo sarà perfettamente plausibile. Troveremo musei, sartorie, ferramenta, banche, tipografie, stazioni ferroviarie, metropolitane, e non ci desterà stupore scoprire feroci orchi lavorare in fabbrica come operai.

Facciamo un passo indietro. Nel mondo di *Arcanum* la tecnologia recentemente introdotta sta gradualmente - ma velocemente - soppiantando la magia.

Parallelamente alle innovazioni scientifiche, va sviluppandosi un ordine sociale dove le potenti democrazie sono in lotta contro gli oramai decadenti regni. Non pensiamo, però, di poterci chiamar fuori dai dissidi fra le fazioni conservatrici e quelle progressiste, perché molti dei problemi che saremo chiamati a risolvere nascono proprio da tale contrapposizione. Il gioco non si svolge a un ritmo frenetico. Non ci si sente mai pressati ad agire contro il tempo, e si esplorano tranquillamente le città, raccogliendo i pettegolezzi dei passanti per acquisire nuove missioni. Nei primi momenti, si sa ben poco di quello che ci aspetta: dobbiamo trovare il proprietario dell'anello consegnatoci in punto di morte da uno gnomo, anch'egli (come noi) passeggero di un dirigibile che si è schiantato. All'apparenza una semplice commissione, la realizzazione dell'ultimo desiderio di un moribondo.

Procedendo, invece, la storia svela trame e retroscena particolari, le domande a cui cerchiamo risposta aumentano, e ci ritroviamo totalmente coinvolti nella vicenda. La nostra attenzione è poi distolta e catturata dalle molte missioni secondarie, che talvolta impegnano il giocatore fino a trascurare la vicenda alla base della trama. Così, è fin troppo facile concentrarsi maggiormente su un misterioso furto avvenuto in un quartiere signorile, o accettare il compito di scoprire chi sono i componenti dei

"Saremo assolutamente liberi di creare e sviluppare il nostro personaggio"

CHE LINGUA SI PARLA IN *ARCANUM*

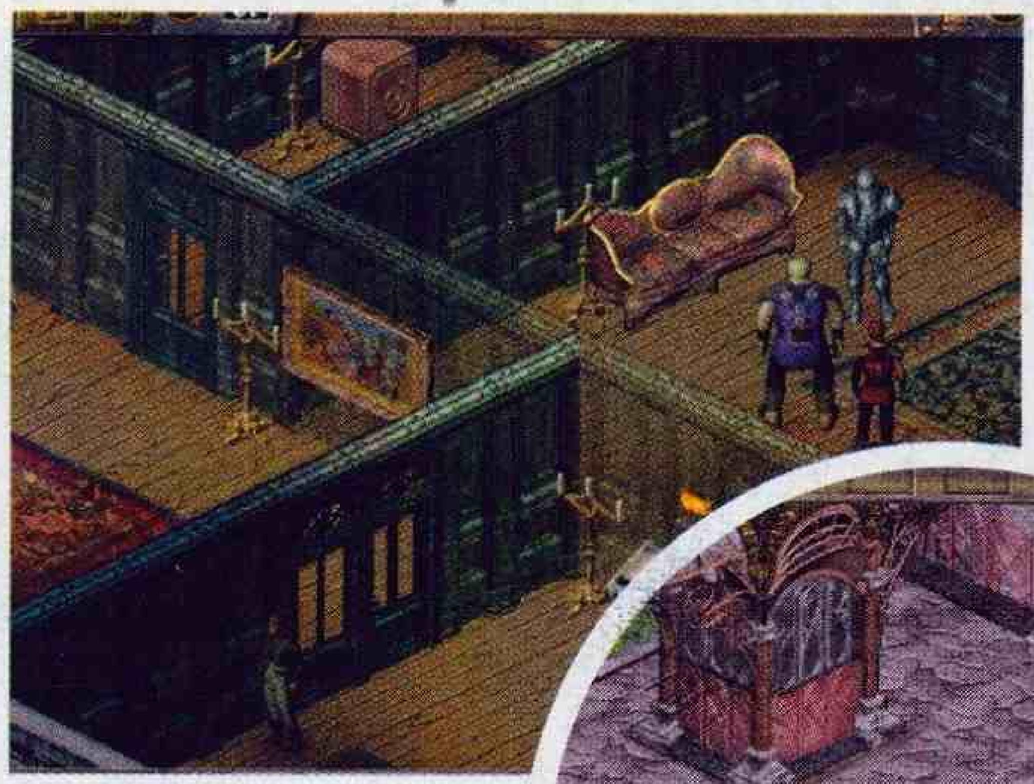
Purtroppo, il gioco non godrà di una piena traduzione in italiano; comunque, anche l'avventuriero meno anglofono dovrebbe poter seguire l'evolversi della storia, grazie al diario di viaggio e ai sottotitoli (sempre in inglese) nei dialoghi.

EVOLUZIONE E COMPORTAMENTO

Non basta la buona volontà del giocatore a far sì che il personaggio possa dialogare civilmente con gli altri, bisogna anche che l'eroe sia predisposto a farlo. Nel momento della creazione del nostro alter ego, facciamo attenzione ai valori di Bellezza, Carisma, e Persuasione; forse, anche evitare di scegliere come razza quella del mezz'orco potrebbe esser d'aiuto; rimediare nel corso del gioco risulterebbe una dura scalata. Il discorso vale anche in senso inverso: se vogliamo giocare nei panni di un attaccabrighe, faremo meglio a concentrarci su Forza, Costituzione e Destrezza, dimenticando la perfezione dei lineamenti.

Lo scoppio di un combattimento provoca il panico fra gli astanti.

Andare a zonzo per la città è abbastanza divertente. Sarebbe stato meglio se l'area visibile fosse risultata più ampia.



gruppi eversivi che danneggiano i macchinari nelle fabbriche, o ancora, far da corriere per il trasporto di whisky in un'area malfamata della città o impegnarsi in un viaggio di settimane per andare a riscuotere le tasse di un sovrano.

Probabilmente, questo accade grazie alla libertà con cui possiamo relazionarci agli eventi. Le missioni, generalmente, sono affrontabili in modi diversi, che cambiano in virtù della razza, del sesso e delle abilità del nostro alter ego, caratteristiche che influenzano, tra l'altro, anche il modo con cui i personaggi non giocanti si rapportano a noi. Non esistono limitazioni etiche.

Se vorremo comportarci in modo scorretto, saremo liberi di farlo... e di pagarne le conseguenze, poiché ci saranno ripercussioni a livello sociale e potrebbero incrinarsi i rapporti con i nostri seguaci. Di questi ultimi avremo veramente bisogno non solo durante gli scontri (che potremo scegliere se affrontare a turni o in tempo reale), ma soprattutto per disporre di quelle abilità che abbiamo deciso di non sviluppare, magari perché fanno parte del gruppo tecnologico e noi vogliamo dedicarci esclusivamente alla magia, o viceversa.

L'efficacia, o anche solo la possibilità di usare un oggetto, infatti, è direttamente correlata alla nostra inclinazione verso la magia o la tecnologia. Per esempio, nel corso di un combattimento, se un personaggio che ha sviluppato maggiormente la magia farà uso di un'arma meccanica, vedrà aumentare notevolmente il numero dei tiri andati a vuoto, per non parlare del rischio di farsi male da solo. Di contro, personaggi con una maggior propensione verso la tecnologia potrebbero avere serie difficoltà a farsi curare con la magia. Questo è il prezzo da pagare quando si giunge ai più alti livelli di abilità, anche se va detto che nulla impedisce al giocatore di restare a metà strada. Come abbiamo già accennato, infatti, una delle caratteristiche peculiari di *Arcanum* è l'assoluta libertà con cui si può creare e sviluppare il proprio personaggio, senza limitazioni tipiche di altri GdR, come la classe. Fra discipline specificatamente magiche, tecnologiche, sociali, e le

ANDIAMO A FONDO

A partire dal corposo manuale, molti elementi sottolineano con quanta cura sia stata ideata l'ambientazione di *Arcanum*. L'esempio più eclatante è, probabilmente, la biblioteca della città di Tarant. Qui potremo leggere epistolari, racconti e cronache di viaggi, e non pensiamo che si tratti dei soliti sunti che abbiamo trovato negli altri giochi, perché i testi arriveranno a superare, in alcuni casi, la decina di pagine!

Alcuni veicoli trasporto come questo sono indispensabili per raccogliere fanteria in giro.

QUANTO SIAMO SPECIALIZZATI?

Se in *Arcanum* non si può parlare di classi dei personaggi nei termini comuni a altri GdR (è infatti possibile spaziare come si vuole tra le abilità), questo non significa che il nostro eroe non si possa specializzare in particolari campi. Troveremo diversi istruttori disposti a insegnarci a maneggiare meglio le armi, o a essere più convincenti e abili nel gioco d'azzardo. Per la maggior parte delle abilità tecnologiche e magiche, però, il discorso cambia. Una forte inclinazione magica determina anche un maggior potere degli incantesimi, una marcata attitudine tecnologica permette di sfruttare al meglio gli strumenti tecnici, e garantisce una progressiva immunità a ogni genere di magia. Ogni punto speso in una delle abilità contribuisce a spostare il "baricentro" dell'attitudine magia - tecnologia nella relativa direzione. Per questa stessa ragione, non è possibile che un personaggio sia contemporaneamente un grande mago e un eccellente tecnico.

QUANTA AZIONE?

Arcanum non è un gioco che fa dell'azione frenetica il suo punto di forza, sebbene possa capitare che le missioni ci conducano in aree popolata da creature ostili. Nei casi dei combattimenti più difficili è possibile impostare la modalità a turni e affrontare la situazione con tutta calma. Anche se, in realtà, abbiamo notato che quando un combattimento corpo a corpo appare troppo faticoso per i personaggi, vi è di solito una valida alternativa all'attacco diretto. In questi casi, gli indizi per volgere la situazione a nostro favore (di norma pergamene o diari di viaggio), sono generalmente localizzabili in zona. Andare in giro cercando di massacrare tutto quello che ci sta intorno senza badare ai dettagli, potrebbe non essere, quindi, l'approccio migliore a questo gioco.

I negozianti di *Arcanum* sanno fare molto bene i propri affari.

La cosa più bizzarra in questo museo è l'orco esperto in politica, matematica e tè.

INFLUENZARE IL MONDO CIRCOSTANTE

Una delle caratteristiche più interessanti del gioco è il modo in cui le azioni da noi compiute vanno a modificare a vari livelli il mondo che ci circonda. Migliorando le condizioni di vita di un paesino, gli abitanti saranno molto più amichevoli. Se un nostro gesto eroico verrà documentato dai giornali, la gente inizierà a riconoscerci per strada. Se, poi, il nostro personaggio dovesse diventare un mago troppo potente, si vedrebbe interdire l'ingresso alla metropolitana e alle officine: la sua aura potrebbe destabilizzare i macchinari.

caratteristiche primarie, c'è persino troppo fra cui scegliere nello sviluppo del personaggio, e l'assegnazione del punticino guadagnato successivamente al passaggio di livello finisce con l'assumere una notevole importanza strategica. Va detto che, per i giocatori più pigri, esistono degli schemi già pronti, che si occuperanno della distribuzione dei punti che guadagneremo. Curandone direttamente la gestione, però, avremo la soddisfazione di ottenere un personaggio esattamente come lo desideriamo.

Al momento della creazione del nostro eroe è data anche la possibilità di dare un'impronta al suo passato, scegliendo da una lunga lista di elementi caratterizzanti.

La fantasia non manca: cresciuto fra i serpenti, apprendista commerciante, tombeur de femmes, mago notturno, piromane, debuttante, e molti altri spunti interessanti. Il "passato" non è solo un elegante espediente per attribuire dei vantaggi al personaggio, visto che in diversi casi queste caratteristiche influenzeranno profondamente i rapporti sociali con i comprimari incontrati nel corso delle nostre peripezie. Per esempio, la gente si aspetterà grandi imprese dal figlio di un eroe, ma lo biasimerà alla prima azione leggermente negativa; al contrario, un personaggio ritardato sarà trattato con condiscendenza, ma avrà altri problemi dovuti alla sua scarsa intelligenza.

Se tanta accuratezza affascina, non possiamo dimenticare i nei di *Arcanum* per quanto riguarda l'aspetto grafico, e non solo perché l'interfaccia nasconde un terzo dello schermo. Limiti ben più salienti si fanno notare nelle zone del mondo occupate da prati e boschi, realizzati con alberi e tappeti erbosi non molto credibili; niente a che vedere con le rigogliose e verdeggianti foreste di altri titoli, come la serie di *Baldur's Gate*.

Non pensiamo, però, che ciò pregiudichi in maniera irrimediabile il divertimento, così come non dobbiamo commettere l'errore di considerare *Arcanum* un clone di *Baldur's Gate*, ma con una grafica più scarna: lo spirito che domina questo gioco è molto diverso.

Se sapremo avvicinarci senza pregiudizi scopriremo un titolo piacevole e coinvolgente, seppur con qualche lieve imperfezione.

GMC IN BREVE

Arcanum è:
- Visivamente monotono
- Curato nei dettagli
- Fin troppo aperto

Arcanum non è:
- Immediato
- Grossolano
- Per chi ama l'azione frenetica

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Troika ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 109.900 ■ Sistema Minimo P200, 32MB RAM, 500MB HD, Scheda video 4 MB ■ Sistema Consigliato PIII 500, 64MB RAM, Scheda video 16MB ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore Internet, Lan ■ Internet www.sierrastudios.com/games/Arcanum

Un GdR meditativo che vanta un'ambientazione originale e la possibilità di creare personaggi molto accurati. Peccato per la grafica un po' scarna.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Planescape: Torment, Feb 00, 9
Un GdR tenebroso, che lascia una grande libertà d'azione. Il migliore nel suo genere.

Baldur's Gate2, Nov 00, 9
Una delle più famose saghe videoludiche, ambientata nei Reami Dimenticati di D&D.

Con nemici così... hai bisogno di un vero amico!

www.olidata.it

DELPI

Olidata
Partner tecnico dell'Italian Party.

ALICON 4 GAME

E chi meglio del nuovo PC OLIDATA ALICON 4 GAME può aiutarti? Pensa, l'abbiamo realizzato pensando alle tue esigenze, con l'hardware tecnologicamente più avanzato per permetterti di sfruttare al massimo la velocità e la risoluzione grafica dei tuoi giochi preferiti. Dai suoi componenti puoi spremere tutto quello che ti serve per goderti al massimo il divertimento. Ma questo è un computer ottimizzato non solo per i giochi; è perfetto per i lavori professionali e ideale come PC da casa: l'amico che ci voleva. Adesso c'è!

intel inside pentium 4

La dotazione di ALICON 4 GAME comprende il processore Intel® Pentium® 4, Hard-Disk 20 GB 7200 rpm, VGA fino alla NVidia GEForce3 64MB, Scheda Audio fino alla Dolby Digital AC3 "5+1".
Nei PC Olidata è installato Microsoft® Windows® originale
www.microsoft.com/piracy/howtotell/italian/

Olidata®
powerful computers & servers

GENERE: GESTIONALE

ZOO TYCOON

I giardini zoologici non servono solo a rilassarsi osservando gli animali...

La fantasia degli sviluppatori ha rinchiuso gli animali nelle gabbie, ma visto che è solo un gioco che c'è di male?!

TYCOON STORY

Con il nome di *Tycoon*, che in inglese significa magnate dell'industria, sono stati pubblicati numerosi titoli, tutti ovviamente dedicati alla gestione e alla simulazione minuziosa di diversi aspetti del nostro mondo. *Roller Coaster Tycoon* sviluppato da Microprose nel 1999 ci consente di gestire un parco giochi, *Railroad Tycoon II*, sviluppato da Pop Top Software nel 1998, ci mette nei panni di un pezzo grosso dei trasporti su rotaia, mentre *Airline Tycoon* e *Airport Tycoon*, sviluppati rispettivamente da Spellbound nel 2001 e da Krisalis nel 2000, sono incentrati sui trasporti aerei. Un'ultima citazione la merita *Oil Tycoon* (provato su GMC di luglio), che riguarda la florida industria petrolifera.

COME tutti i prodotti della mente, anche i videogiochi ne rispecchiano alla perfezione due doti fondamentali: la fantasia e il raziocinio.

Ovviamente, per creare un buon gioco è indispensabile la coesistenza di questi due fattori, perché un titolo di pura fantasia sarebbe praticamente incomprensibile (se non dagli sviluppatori stessi), mentre un programma tutto razionalità sarebbe l'apoteosi della noia.

Zoo Tycoon è l'esempio perfetto di questa sinergia: ci vuole una fervida immaginazione per pensare a uno zoo come a un videogioco e, allo stesso tempo, è necessaria una caparbietà nel calcolo delle variabili degna di un matematico per farlo funzionare a dovere. Partendo da una struttura molto solida (quella di *Roller Coaster Tycoon*) gli sviluppatori sono riusciti, quindi, a raddoppiare l'impegno dei giocatori. In

"L'uomo è l'ospite dello zoo più facile da soddisfare"

Zoo Tycoon, infatti, il manager deve prendersi cura sia degli esseri umani che vengono a visitare il parco, sia degli animali che lo abitano. Le esigenze dei due diversi gruppi non sono molto differenti tra loro: entrambi hanno bisogno di un ambiente bello e pulito in cui passeggiare, di cibo e bevande, di assistenza e d'intrattenimento. Il problema è sviluppare un luogo in cui le esigenze degli uni (gli uomini), non vadano a interferire eccessivamente con la vita degli altri (gli animali).

Le leggi che regolano l'esistenza dello zoo sono le stesse di una qualsiasi impresa: servono dei fondi da investire per rendere il luogo attraente, perché solo in questo modo il pubblico accorrerà numeroso e porterà altro denaro, e così via fino alla costruzione di uno zoo senza confini!

Esaminiamo, anzitutto, il gioco dal punto di vista delle bestie, che ne sono le vere protagoniste. Prima di ogni cosa, dobbiamo costruire un recinto adatto alla specie che vi vogliamo far soggiornare (possiamo scegliere tra 60 diversi componenti prefabbricati), quindi modificare il terreno in modo da ricreare quello del suo habitat naturale (evitando di cuocere i pinguini con la terra arida della savana, o di surgelare la tigre del Bengala con degli iceberg in miniatura), sarà poi la volta di scegliere le giuste specie di alberi e cespugli, di aggiungere delle pozze d'acqua e, infine, di assumere un guardiano che si prenda cura degli animali.

Tutto questo è molto semplice a parole, ma alla prova dei fatti bisogna considerare la complessa psicologia

Il giardino in stile orientale è una delle tante attrazioni che abbiamo a disposizione per attirare i visitatori nel nostro parco.

ANARCHIA ZOOLOGICA

Dopo aver giocato seriamente a *Zoo Tycoon* ci è venuta voglia di fare un po' di esperimenti. Tutto sommato si tratta solo di un videogioco, quindi che c'è di male a...

Mettere nella stessa gabbia una tigre del Bengala e una zebra...

...e aspettare che la natura faccia inevitabilmente il suo corso.

Oppure nel liberare le tigri per la gioia dei visitatori...

...e restare a osservare come il micione si diverte con il suo nuovo giocattolo!

Alcuni visitatori hanno la brutta abitudine di infastidire gli animali. Assumiamo dei guardaparco.

Nel parco bisogna pensare proprio a tutto, anche ai cestini per le cartacce e ai chioschi per gli hamburger...

delle belve. Per fortuna, possiamo cliccare sulla fiera che ci interessa e sull'icona dell'esperto, che sarà sempre pronto a darci i consigli del caso (aggiungere o togliere alberi e pozze d'acqua, modificare il terreno, ingrandire il recinto e altro ancora).

Con questi indispensabili aiuti, anche chi non ha mai avuto un gattino in casa riuscirà a soddisfare le esigenze dei 40 e più animali presenti in *Zoo Tycoon*.

Dicevamo, poi, dei visitatori, questi animali bipedi che portano i cuccioli a tirare noccioline a chi sta dall'altra parte delle sbarre. L'uomo, essendo la specie più evoluta sul pianeta, non rappresenta un problema per il manager dello zoo. Per farlo contento, infatti, basta piazzare qua e là qualche baracchino per i panini e le bibite, un numero sufficiente di servizi igienici e di cestini per le immondizie e, quando i fondi lo permettono, alcune attrazioni con gli animali, dei negozi per i gadget e dei ristoranti. Infine, collegare il tutto con dei sentieri e il gioco è fatto. Tra gli abitanti dello zoo, l'uomo è sicuramente quello più facile da soddisfare.

Zoo Tycoon è un titolo complesso, ma grazie a un interfaccia di controllo estremamente semplice, diventa un'esperienza alla portata di tutti. Il mouse è l'unico strumento necessario per gestire il nostro giardino zoologico.

Per capire come se la sta passando una belva basta cliccarci sopra ed esaminare il grafico esplicativo del suo stato mentale e fisico. Anche per i visitatori vale lo stesso sistema, un clic col tasto sinistro è sufficiente per capire cosa gradiscono del nostro zoo e cosa, invece, non gli piace. In definitiva, *Zoo Tycoon* è un titolo sviluppato con attenzione ai dettagli, ma ciò non significa che si tratti di un gioco per i soli manager professionisti.

La semplicità del sistema di controllo, la grafica minuziosa e gli effetti sonori adeguati, lo rendono appetibile a una fascia di pubblico illimitata.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Zoo Tycoon è:
- Intelligente
- Zoologico
- Semplice

Zoo Tycoon non è:
- Veloce
- Imprevedibile
- Ricco di azione

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore Blue Fang Games ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo PII 233, 64 MB RAM, scheda 3D 8 MB, 320 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 300, 128 MB RAM, scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.bluefang.com

L'idea di gestire uno zoo è nuova e il gioco è realizzato con abilità, ma ovviamente non si tratta di un titolo per uomini d'azione.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

7

IN ALTERNATIVA...

Railroad Tycoon, Gen 99, 7
Stessa serie e concetto di gioco simile, ma con i treni al posto di gabbie e animali.

Theme Park World, Feb 00, 7
L'idea del luna park non sarebbe da meno a quella dello zoo... ma mancano gli animali!

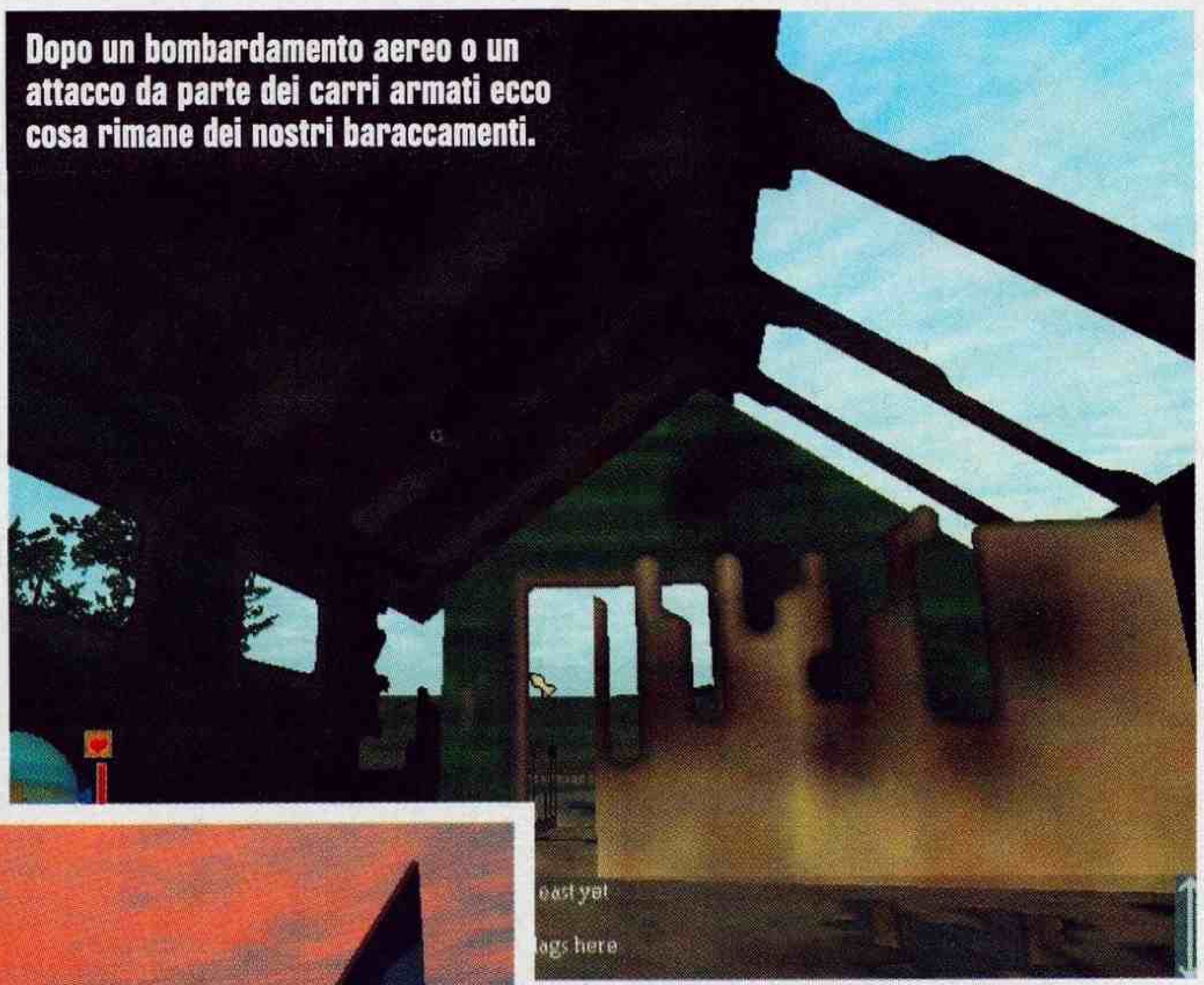
GENERE: GIOCO DI GUERRA ONLINE

WWII ONLINE BLITZKRIEG

Dopo sessant'anni, il fronte francese è nuovamente schierato... su Internet!

LA CAMPAGNA

Usando veicoli dell'epoca, dall'Opel Blitz al Pzkpfw III, dall'MK IV al Renault R-35, dovremo conquistare gli obiettivi strategici essenziali, in particolare industrie e centri militari, coordinandoci con l'uso della radio. Gli obiettivi possibili che un capo missione può dare sono: Point Attack, distruggere o catturare uno specifico obiettivo nemico; Area Attack, distruggere o catturare tutti gli edifici nemici nell'area designata; Point Defence, difendere una specifica struttura dall'attacco nemico; ed Area defence, difendere tutti gli edifici di un area dall'attacco nemico. Se si sceglie di far parte delle forze aeree, si hanno a disposizione aerei tedeschi come lo Stuka Ju-87, o il Bf-109, e aerei alleati come il Curtiss Hawk-75 francese e lo Spitfire Mk-1 inglese. Ovviamente per potervi accedere è necessario partire dalle basi aeree segnate sulla mappa.



Dopo un bombardamento aereo o un attacco da parte dei carri armati ecco cosa rimane dei nostri baraccamenti.

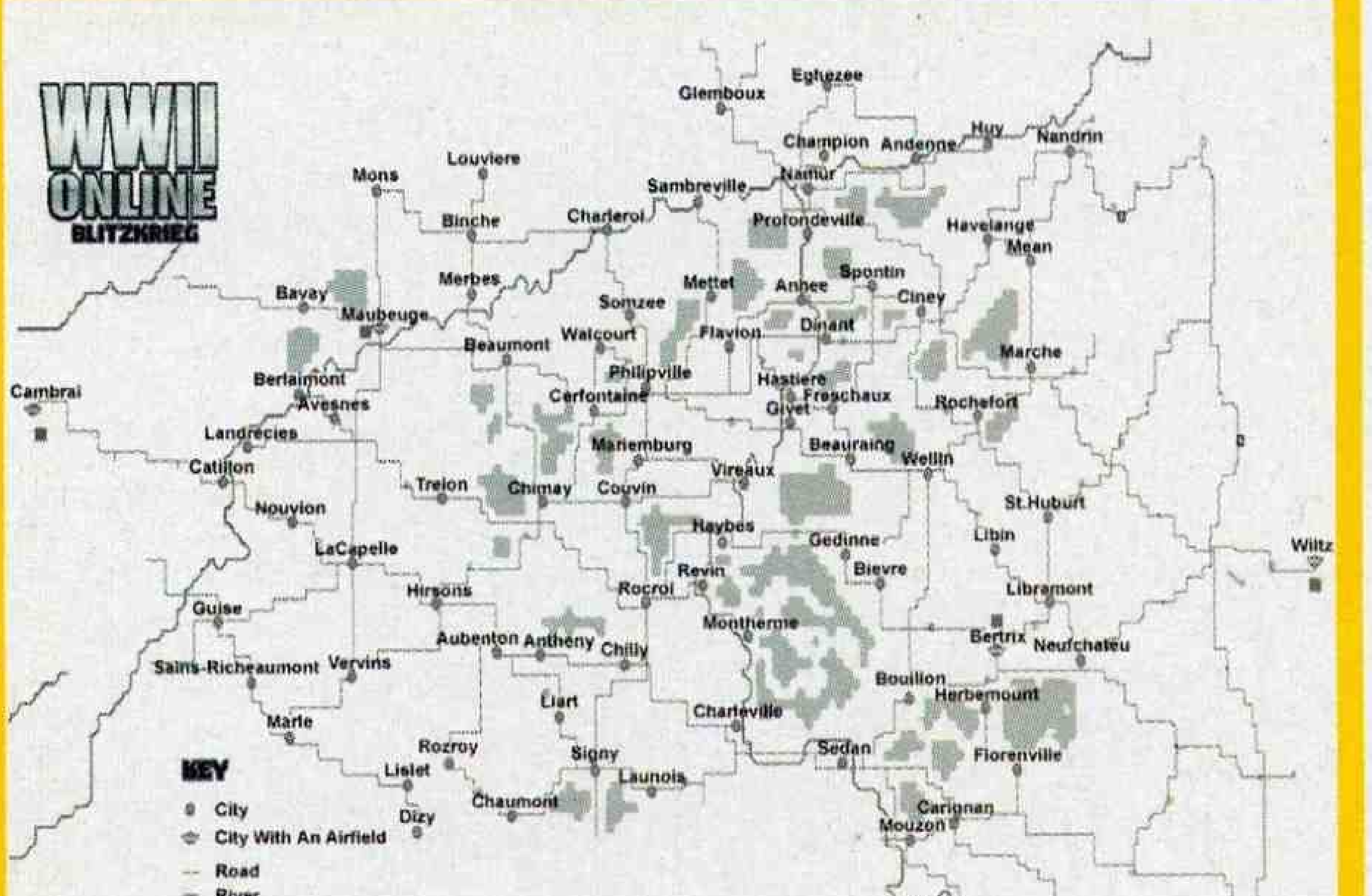
Questo edificio con la bandiera costituisce l'obiettivo di molte missioni.

Il genere dei giochi online sta crescendo. Dalle partite a *Diablo* contro quattro amici, il passaggio ai GdR su Internet è stato breve e il fenomeno non pare certo destinato ad arrestarsi. *WWII Online: Blitzkrieg* promette un vero paradiso in questo senso: una simulazione online dell'intera Seconda Guerra Mondiale, continente per continente.

Un numero enorme di persone da ogni parte del globo condividerà l'esperienza del conflitto, al comando dei mezzi militari dell'epoca, scegliendo per quale nazione e in quale arma combattere. *WWII Online Blitzkrieg* aspira a simulare l'intera guerra, non singole battaglie indipendenti; da noi giocatori dipenderà, quindi, la vittoria tra Asse e Alleati. Il gioco arrivato sui nostri schermi, però, smonta in parte tali speranze. Già in fase di caricamento, la quantità di dati necessaria a simulare l'immenso scenario francese durante la "guerra lampo" dei tedeschi (*Blitzkrieg* appunto) rende il gioco un vero pachiderma. La regione a est della linea Maginot è ricchissima di cittadine, fiumi ponti e avamposti, ma ciò non giustifica il numero di minuti spesi, perfino su un Pentium 4 a 1300 MHz, solo per giungere al menu iniziale, e altrettanti per entrare nel gioco vero e proprio. La memoria, poi, sembra non bastare mai, e spesso è sufficiente voltare lo sguardo per vedersi costretti ad attendere lunghi secondi di caricamento, durante i quali può succedere di tutto.

"La grafica è spoglia e le situazioni di guerra caotiche"

Ciò sarebbe stato in parte giustificato da una grafica colma di dettagli e fronzoli (sull'esempio di *Operation Flashpoint* per intenderci). Una volta in gioco ci ritroviamo, invece, dinanzi a edifici spogli, quasi tutti uguali e mediamente inaccessibili. Le strutture e gli alberi sembrano addirittura dei cartelloni pubblicitari. Per chilometri e chilometri, tra una città e l'altra, vi sono scenari spogli e desolati e, quando scende la notte, il sistema di illuminazione 3D dimostra tutta la sua inefficacia, presentandoci un ambiente quasi completamente nero. L'interfaccia è virtualmente inesistente, costringendoci



Il nostro battaglione è deciso a muoversi. Stiamo pronti a salire sui carri per sferrare l'attacco.

LA BATTAGLIA DI FRANCIA

Lo scenario del gioco inizia con l'attacco dei tedeschi alla Francia, quando nella notte tra il 9 e il 10 maggio del 1940 Hitler diede il via all'invasione. La ragione per cui la battaglia suscitò tanto scalpore nacque dall'apparente parità sul campo, che però non valse a salvare gli alleati da una sconfitta rapidissima. Infatti, a fronte di 140 divisioni tedesche si contrapponevano le 144 divisioni alleate. Anche per quanto riguarda i mezzi corazzati, sulla carta, esisteva una sorta di parità numerica. La differenza la diede la spregiudicata condotta del Terzo Reich, con l'invasione del Belgio (neutrale dal 1830) e una migliore comprensione delle potenzialità offensive del carro armato. La Francia, infatti, fiduciosa nelle sue fortificazioni, la famosa linea Maginot, non elaborò, se non sperimentalmente, nessuna nuova tattica di impiego per questi mezzi. Pertanto i suoi carri, che peraltro non erano dotati di radio, continuavano a essere concepiti come mezzi di supporto e accompagnamento della fanteria, al contrario dei tedeschi che, con la Blitzkrieg, avevano posto le basi della guerra moderna.

Le postazioni anticarro sono essenziali, specie quando la città è assediata.

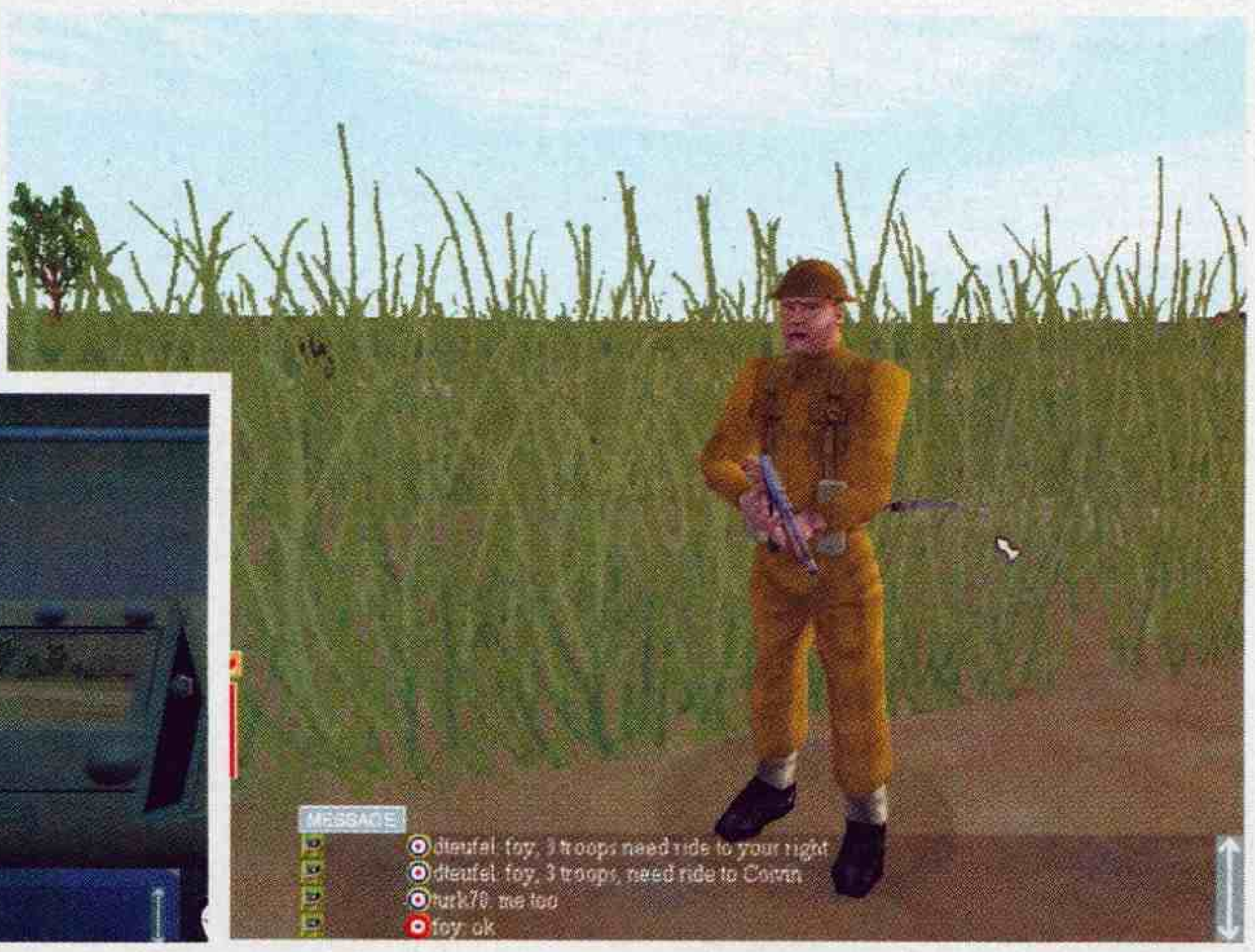
a utilizzare una miriade di tasti anche per la più semplice delle operazioni (come sparare), che si trasforma in una vera lotta con la tastiera. Fortunatamente, il sistema è configurabile, e supporta praticamente ogni tipo di periferica, anche due o tre joystick contemporaneamente, facendo dimenticare in parte il problema. Una volta superato l'impatto iniziale, il gioco si conferma, però, improntato al massimo realismo. L'attenzione ai particolari nella simulazione di pistole e fucili dell'epoca è ammirevole e gli interni dei carri armati sono riprodotti fedelmente, compresi i freni e i rapporti che ne permettevano il complicato controllo, nonché le prestazioni dei motori.

Il tentativo di riprodurre in maniera veritiera un'intera guerra su questa scala ha, però, anche delle conseguenze poco piacevoli: già all'entrata in gioco i primi problemi di orientamento si fanno sentire e, sia che si finisca nelle retrovie, sia che si capiti nel cuore di una frenetica battaglia, morire risulta frequente e piuttosto stressante. Per questo motivo, molti giocatori scelgono di entrare come piloti dei veloci carri armati sbilanciando visibilmente le battaglie. Non essendovi, poi, alcuna unità controllata dal computer, senza un sistema di ordini efficiente come quello di un capolavoro

NEI NEGOZI

Al momento, *WWII Online Blitzkrieg* non ha ancora trovato un distributore ufficiale in Italia. È comunque possibile trovarlo sugli scaffali dei negozi specializzati più forniti, grazie all'importazione parallela.

Alcuni veicoli da trasporto come questo sono indispensabili per trasportare i fanti.



LA GUERRA LAMPO

La strategia della Blitzkrieg, o della guerra lampo, vide tra i suoi principali ideatori il generale tedesco Heinz Guderian, che ne espresse i fondamenti nel suo saggio "Achtung! Panzer!" pubblicato nel 1937. Infatti, egli spiegava come il carro armato avrebbe permesso di compiere repentine avanzate, al contrario della fanteria che subiva troppe perdite ed era troppo lenta. Invece, il carro armato, corazzato e veloce, consentiva di sfondare le posizioni nemiche. L'intuizione di Guderian fu di progettare delle divisioni chiamate *Panzer*, capaci di penetrare oltre le linee nemiche e tagliarle fuori dai rifornimenti, gettando nel caos i soldati prima che potessero rendersene conto. La Germania nazista pagò il prezzo di questa dottrina con l'assenza di forze aeree strategiche, che nelle mani alleate si dimostrarono uno strumento fondamentale per la vittoria finale.

Ai mezzi terrestri si accompagnano velivoli storicamente attendibili.

La strumentazione degli aerei è curata quanto quella dei carri armati.

del calibro di *Operation Flashpoint*, ogni situazione degenera in pochi attimi in un frenetico caos.

Ciononostante, il gioco simula gli effetti della guerra usando una semplice ma efficace rete di rifornimenti simulati. Ogni città è un nodo e produce punti rifornimento che alimentano le varie basi militari intorno. Quando un centro abitato viene conquistato dal nemico o accerchiato, le basi militari connesse smettono di riceverne forniture. Poiché i punti di approvvigionamento determinano la disponibilità di armi e mezzi, il numero di giocatori impiegati in battaglia viene a essere sempre più limitato, fino all'impossibilità di andare in aiuto dei valorosi rimasti a difendere il nodo, che solitamente capitola.

Creare missioni e assegnare obiettivi per riconquistare i vari nodi è, ovviamente, compito degli ufficiali di alto grado, ovvero giocatori veterani che hanno fatto punti dall'inizio del gioco uccidendo soldati nemici e guadagnandosi qualche stelletta.

È difficile non essere attratti da una simulazione complessa come quella di *WWII Online*, ed è un peccato che i programmatori abbiamo disatteso molte delle promesse iniziali. A questo si aggiunge il fatto che non esiste un unico scenario per tutti, ma, per problemi dovuti al sovraffollamento, il gestore del servizio online playnet.com si è visto costretto a dividere il gioco momentaneamente su sette server, che presto diventeranno tre e poi, in un non precisato futuro, finalmente uno solo.

Questi contrattempi impediscono di creare classifiche universali e di far proseguire la guerra in modo uniforme, togliendo al gioco l'attrattiva maggiore: il sogno di simulare un intero conflitto mondiale sulla Rete, in tempo reale.

Non sappiamo se, un giorno, i problemi di *Blitzkrieg* verranno completamente risolti, ma se ciò accadrà, saremo tutti felici di indossare elmetto e fucile, gettandoci nella mischia per fare la storia.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

WWII Online: Blitzkrieg è:
- Vasto
- Realistico
- Online

WWII Online: Blitzkrieg non è:
- Curato graficamente
- Per il giocatore alle prime armi
- Privo di difetti

■ Casa **Strategy First** ■ Sviluppatore **Cornered Rat** ■ Distributore **ND** ■ Telefono **ND** ■ Prezzo **110.000** ■ Sistema Minimo **PIII 400, 256 MB RAM, 900 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PIII 800, 512 MB RAM** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Internet** ■ Internet **www.strategyfirst.com**

Un progetto colossale, forse anche troppo per poter essere realizzato. Per ora è un gioco pieno di problemi e lacune, consigliato solo agli appassionati del genere.

GRAFICA	5	GIOCABILITÀ	6
SONORO	5	LONGEVITÀ	8

6

IN ALTERNATIVA...

Operation Flashpoint, Ago 01, **9**
Il miglior gioco di guerra mai realizzato, realistico e ricco d'atmosfera.

Hidden & Dangerous, Lug 99, **8**
In prima linea nella Seconda Guerra Mondiale, e in regalo su GMC di settembre.

TUTTO PER UN CELLULARE PROPRIO :-D !

Scarica i nostri loghi, suonerie, oroscopi, tarocchi e barzellette in 2/3 minuti!

Suonerie

TOP TEN - PER CELLULARI NOKIA

Titolo/Artista	Codice
It's raining men - Geri Halliwell	521001
Angel - Shaggy Feat Rayvon	521268
Clint Eastwood - Gorillaz	521325
Survivor - Destiny's Child	521004
X - Files - C. Sonora	521222
Stan - Eminem	521177
Happy days - C. Sonora	521281
It wasn't me - Shaggy	521013
Lady Marmalade - Christina Aguilera	521264
Smoke on the water - Deep Purple	521173

POP, DISCO, ROCK - PER CELLULARI NOKIA

Titolo/Artista	Codice
James Bond - Theme	521326
Crying at the discoteque - Alcazar	521327
Eternal flame - Atomic Kitten	521328
Mayonesa - Chocolate	521329
Genie in a bottle - Christina Aguilera	521073
Charlie's Angels - C. Sonora	521045
Friends - C. Sonora	521071
The Woody Woodpecker Show - C. Sonora	521200
Purple pills - D12	521330
Dile que la quiero - David Civera	521331
I feel loved - Depeche Mode	521332
Bootylicious - Destiny's Child	521333
Rhythm divine - Enrique Iglesias	521154
Let's dance - Five	521334
Scream if you wanna go faster - Geri Halliwell	521335
19/2000 - Gorillaz	521336
Volare - Gypsy Kings	521337
Little L - Jamiroquai	521338
All for you - Janet Jackson	521009
Someone to call my lover - Janet Jackson	521339
Ain't it funny - Jennifer Lopez	521340
Irresistible - Jessica Simpson	521341
What it feels like for a girl - Madonna	521003
Me gustas tu - Manu Chao	521342
Loverboy - Mariah Carey	521343
Against all odds - Mariah Carey & Westlife	521021
All I want - Mis - Teeq	521344
Natural blues - Moby	521134
Turn off the Light - Nelly Furtado	521345
I'm like a bird - Nelly Furtado	521098
Music - Madonna	521128
Livin' la vida loca - Ricky Martin	521114
She bangs - Ricky Martin	521167
Loaded - Ricky Martin	521347
Eternity - Robbie Williams	521348
Another chance - Roger Sanchez	521349
Dance for me - Sisqo	521350
21 seconds - So Solid Crew	521351
I put a spell on you - Sonique	521093
What's love got to do with it - Tina Turner	521216
Elevation - U2	521352
U remind me - Usher	521353
A little respect - Wheatus	521354
Greatest love of all - Whitney Houston	521079
Perfect gentleman - Wyclef Jean	521355

POP, DISCO, ROCK - PER CELLULARI MOTOROLA

Titolo/Artista	Codice
Don't let me be the last one - Britney Spears	521251
Come on over - Christina Aguilera	521250
Genie in a bottle - Christina Aguilera	521252
Charlie's Angels - C. Sonora	521242
The Woody Woodpecker Show - C. Sonora	521249
Here with me - Dido	521253
Real slim shady - Eminem	521235
The way I am - Eminem	521236
Can't fight the moonlight - Leann Rimes	521241
Moby - Natural Blues	521254
Matrix - Rob D	521245
Rock dj - Robbie Willliams	521255
Supreme - Robbie Willliams	521257
Sky - Sonique	521231
Dave Brubeck - Take Five	521234
Free - Ultranate	521233

Centinaia di altre suonerie, tutte nuovissime, su
www.zeditalia.it

Le suonerie sono supportate dai seguenti cellulari: Nokia: 3210 - 3310 - 3330 6110 - 6130 - 6150 - 6210 - 6250 - 7110 - 8110i - 8210 - 8810 - 8850 - 8890 9000i - 9110 - 9110i Motorola: V50 - V51 - V100 - T250 - T260 - A6188

Loghi

TOP TEN

Logo	Codice
	522412
	522414
	522007
	522171
	522181
	522442
	522169
	522040
	522420
	522574

NUOVI

Logo	Codice
	522004
	522419
	522237
	522243

Logo	Codice
	522567
	522570
	522571
	522013
	522015
	522045
	522134
	522352
	522539
	522577
	522206
	522248
	522145
	522159
	522082

Logo	Codice
	522087
	522266
	522436
	522575
	522576
	522556
	522561
	522453
	522297
	522450
	522284
	522433
	522438
	522312
	522428

Logo	Codice
	522130
	522333
	522335
	522337
	522197
	522176
	522174
	522255
	522252
	522454
	522406
	522421
	522178
	522179
	522180

Logo	Codice
	522071
	522568
	522017
	522091
	522093
	522095
	522097
	522099
	522101
	522103
	522105
	522107
	522109
	522111
	522113

Centinaia di altri loghi, tutti nuovissimi, su
www.zeditalia.it

I Loghi Operatore sono supportati dai seguenti cellulari: Nokia: 3210 - 3310 3330 - 5100 - 5110 - 5130 - 6090 - 6110 - 6130 - 6150 - 6210 - 6250 - 7110 8210 - 8810 - 8850 - 8890 - 9110 - 9110i

1 Chiama il 166.167.328

2 Quando ti verrà richiesto, digita il numero del cellulare GSM e il codice a sei cifre del logo/suoneria che vuoi ricevere. Puoi anche inviarlo ad un amico!

3 A breve riceverai la suoneria/logo da memorizzare direttamente sul tuo cellulare :-)) Per tutti gli utenti dei 4 operatori mobili italiani.

zed TM

Il servizio è a pagamento, operativo tutti i giorni dell'anno, 24 ore su 24, disponibile per telefonate dall'Italia. E' fornito da Sonera Zed Italia s.r.l. - P.le Biancamano, 8 - Milano. Vi si accede tramite telefonata da rete fissa Telecom, o via rete mobile TIM, per i soli utenti GSM formula "business". Il costo della telefonata da rete fissa Telecom è di lire 2540 - Euro 1,3118 al minuto (+IVA 20%) + scatto alla risposta di lire 127 - Euro 0,06559 (+IVA 20%)*. Il costo della telefonata per gli utenti TIM, formula "business", è di lire 2500 - Euro 1,2911 al minuto (+IVA 20%) + costo dello scatto alla risposta, qualora previsto in base al piano tariffario TIM formula "business" prescelto + costo della chiamata nazionale, calcolato sulla base del piano tariffario TIM "business" prescelto**. Per le informazioni circa il piano tariffario TIM chiama il servizio 119 di assistenza telefonica ai clienti TIM, operativo tutti i giorni, 24 ore su 24. Il servizio 119 è gratuito per le chiamate dall'Italia. La telefonata standard per accedere al servizio, senza errori, dura 3 minuti. In caso di errori commessi dall'utente - per i quali è prevista la parziale o totale ridigitazione di dati - la durata della chiamata risulterà maggiore. Durata massima 5 minuti. Nokia e Motorola sono marchi registrati dei rispettivi titolari (Nokia Corporation - Motorola). Alcuni loghi sono consigliati ad un pubblico adulto. *Il costo del servizio è indicativo delle chiamate nazionali per minuto di conversazione e non è frazionabile. La tariffazione applicata è "a scatti", pari a lire 2540 - Euro 1,3118 (+IVA 20%), ogni 60 secondi. Per ogni telefonata effettuata verranno, pertanto, addebitate lire 127 - Euro 0,06559 alla risposta (+IVA 20%). Successivamente verranno addebitati "scatti" che hanno un costo di lire 2540 - Euro 1,3118 (+IVA 20%) e una durata di 60 secondi. **Il costo del servizio è indicativo delle chiamate nazionali per minuto di conversazione e non è frazionabile. La tariffazione applicata per il servizio è "a scatti", pari a Lire 2500 - Euro 1,2911 (+IVA 20%), ogni 60 secondi. Per ogni telefonata effettuata verrà, pertanto, addebitato un costo fisso di lire 127 - Euro 0,06559 per lo scatto alla risposta (+IVA 20%), qualora previsto dal piano tariffario TIM "business" prescelto (il costo dello scatto alla risposta è determinato sulla base del medesimo piano tariffario). Successivamente verranno addebitati "scatti" che hanno un costo di lire 2500 - Euro 1,2911 (+IVA 20%) e una durata di 60 secondi. A tale costo dovrà aggiungersi il costo della chiamata nazionale (+IVA 20%) determinato sulla base del piano tariffario TIM "business" prescelto.

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

THE STING!

La strategia non si applica soltanto alla guerra...

Bruno è uno dei nostri pochi amici rimasti: potremo chiedergli informazioni e farci accompagnare nei punti caldi della città.

La drogheria è uno dei primi posti che dovremo prendere in considerazione: è un colpo semplice, anche se non frutterà molto denaro.

In questo negozio potremo comprare e vendere gli oggetti necessari a portare a termine le nostre operazioni criminose.

NEL CD

All'interno del CD di questo mese, troveremo il demo di *The Sting!*, grazie al quale cominceremo a prendere confidenza col simpatico Matt Tucker e i suoi furti rocamboleschi.

CI SERVE UN PIANO!

Non potremo affrontare una missione senza un piano preciso. Dovremo usare l'icona con la mano ("usa") sulla scrivania nella nostra camera e selezionare l'edificio da rapinare, l'auto con cui fuggire alla fine del colpo, gli eventuali complici e gli strumenti necessari. Solo un'oculata scelta di questi elementi ci permetterà di ridiventare un gangster davvero in gamba!

MATT Tucker, l'uomo dall'incredibile mento a mezzaluna protagonista di *The Sting!*, nonché nostro alter ego nel gioco, è un gangster. Non un pezzo grosso, uno di quelli con tanti uomini che lavorano ai suoi ordini, bensì un ladruncolo, anche se dotato di una certa abilità.

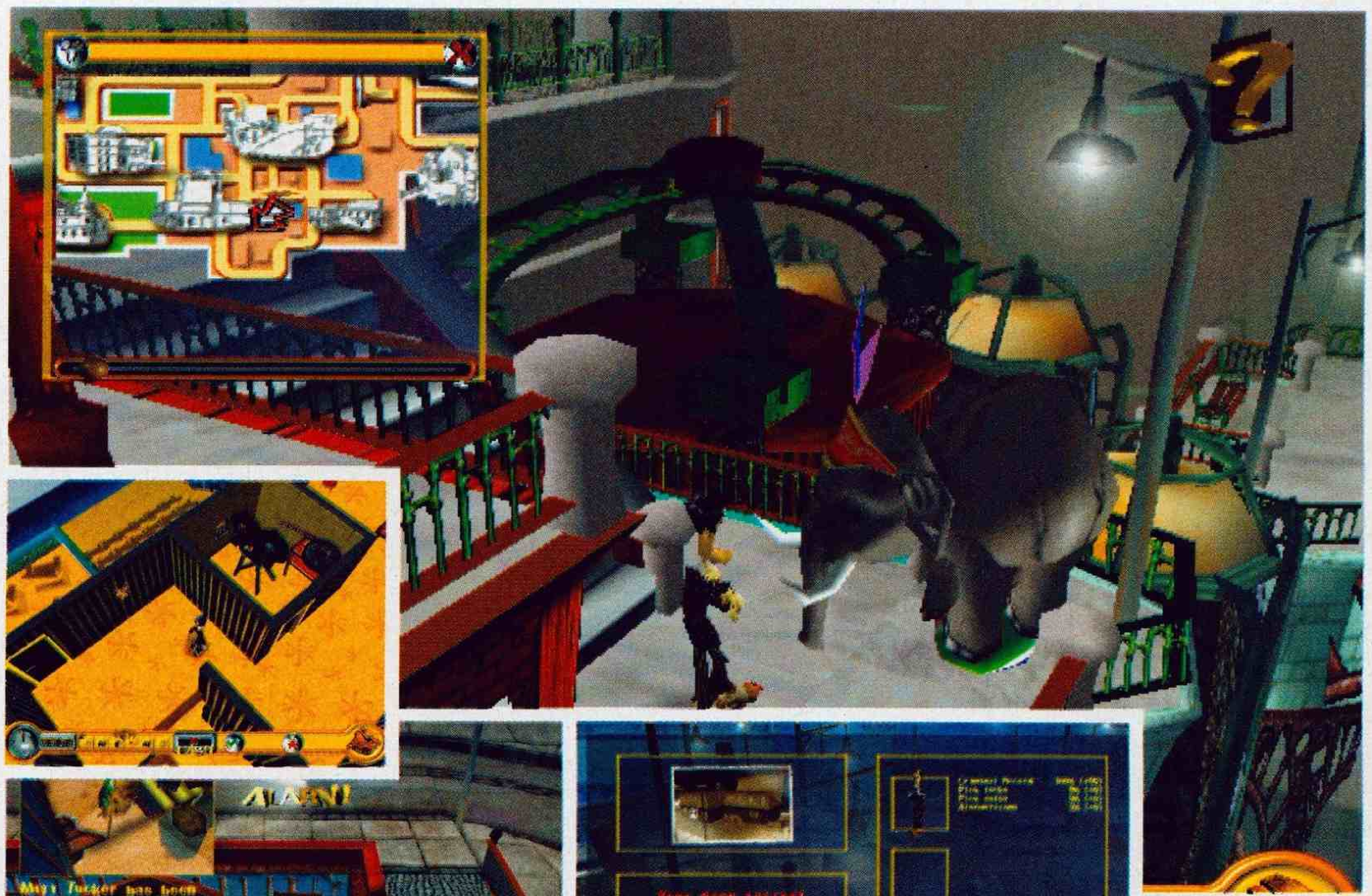
Purtroppo, essendo abitudinario, il suo modus operandi è diventato fin troppo noto alle forze dell'ordine e, dopo qualche brillante colpo, il nostro Matt si ritrova al fresco. Uscito di prigione, gli si pone il terribile problema di dover ricominciare da capo ad acquisire prestigio (nonché denaro) nel suo ambiente.
Fortunatamente, le possibilità di fare degli ottimi colpi non mancano, e qualcuno dei suoi vecchi amici gli è rimasto fedele, nonostante la caduta in disgrazia.

Grazie a questi conoscenti, cominceremo a entrare nel mondo di Matt Tucker e a imparare tutti i trucchi del mestiere. Dovremo procurarci degli strumenti in grado di scassinare serrature e casseforti, e un'auto capace di portarci in salvo sfrecciando sulle strade della città a colpo finito. Anche qualche complice può esserci utile, quindi sarà meglio parlare con tutti i personaggi che incontriamo sulla nostra strada. Alcuni saranno ostili, altri non avranno granché da dirci, ma non mancherà chi ci offrirà informazioni utili, oppure chi sarà pronto a venderci degli oggetti o ad acquistare ciò che abbiamo rubato, riciclando il denaro sporco. Fin qui, il gioco sembrerebbe trattarsi di un'avventura con un pizzico d'azione: ma come possiamo organizzare un piano in tutti i dettagli per compiere i "colpi"?

"L'architettura della città sembra fatta apposta per perdersi"

Nella squallida stanzetta d'albergo in cui abitiamo, c'è una scrivania che diventerà il nostro centro di operazioni. Potremo, quindi, creare nuovi piani, ogni volta che ne avremo bisogno. Per farlo, dovremo definire il luogo che subirà la nostra "intrusione", decidere quale mezzo useremo per fuggire, quali strumenti ci porteremo dietro ed, eventualmente, quali complici ci aiuteranno nell'impresa.

Naturalmente, è sempre meglio fare un sopralluogo e cercare di capire il più possibile dei tempi e dei modi delle guardie, o degli altri figuri che sorvegliano la zona. Una volta inseriti tutti i dati relativi al piano, ci si presenterà una schermata non dissimile da quella della modalità di gioco "normale", ma con una barra in basso simile a quella di un videoregistratore. Saremo dunque in grado di registrare ogni particolare della nostra missione, tenendo conto che il



DEBUTTO IN SOCIETÀ

Non dobbiamo preoccuparci troppo se, all'inizio del gioco, avremo qualche difficoltà a capire cosa dobbiamo fare e, soprattutto, in che modo dobbiamo farlo. *The Sting!* offre un buon tutorial che ci spiega come interagire con gli oggetti e con l'inventario, con gli altri personaggi e con gli strumenti a nostra disposizione. Un capitolo speciale è riservato all'uso della "scrivania", quella in cui potremo pianificare le nostre azioni, e all'uso del "videoregistratore", che memorizzerà tutte le sortite, permettendoci di rivederle in un secondo tempo e imparare dai nostri errori.

Se non pianificheremo tutto nel dettaglio qualcuno potrà scoprirci e far suonare l'allarme.

tempo si attiverà soltanto durante le nostre azioni, o quando aspettiamo un certo evento. Uscendo dall'edificio e tornando nell'auto, potremo fermare questa registrazione e rivedere il filmato così prodotto. Se tutto sarà andato per il verso giusto, la missione risulterà compiuta, ma se ci sono stati degli "intoppi" (siamo stati avvistati da una guardia, qualcuno ci ha sentito e ha fatto scattare l'allarme, la cifra da noi rubata non è sufficiente, eccetera), questo ci verrà comunicato e, nel caso, dovremo ripetere il colpo da capo. Organizzare i furti con questo sistema è divertente, tuttavia, *The Sting!* presenta alcuni difetti che pregiudicano la godibilità del prodotto. Innanzitutto, saremo sicuri che la missione sia riuscita o meno soltanto dopo averla portata a compimento, durante la visione della registrazione.

Questo risulta molto frustrante e ci costringe a cancellare il nostro piano e a crearne un altro identico, ricominciando ogni volta l'azione da capo. Ovviamente, non è possibile salvare durante un colpo (mentre possiamo farlo in qualsiasi altro momento del gioco).

Un altro difetto non indifferente è costituito dall'uso delle visuali delle telecamere virtuali, che, in certi momenti, sono a dir poco arbitrarie. Potremo cambiarle in tempo reale, premendo il tasto sinistro del mouse, ma ciò risulta irritante e rischia, in alcuni punti, di farci completamente perdere l'orientamento. La presentazione grafica, inoltre, risulta scarna e squadrata rispetto allo standard dei giochi prodotti al giorno d'oggi.

I personaggi sono realizzati con pochi poligoni e gli ambienti sono molto "nebbiosi". L'architettura stessa della città in cui Matt si muove sembra essere fatta apposta per perdersi, e dover consultare continuamente la mappa della zona.

In definitiva, si tratta di un'idea interessante e originale, minata da una realizzazione mediocre. Gli amanti del genere, superando le prime difficoltà, potranno senza dubbio trovare divertimento e azione, ma ci vorrà molta pazienza.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

The Sting! è:

- **Ricco di "colpi" da portare a termine**
- **A metà tra un gioco d'azione e un titolo strategico**
- **Dotato di un buon tutorial per principianti**

The Sting! non è:

- **Inizialmente semplicissimo**
- **Dotato di una grande presentazione grafica**
- **Caratterizzato da un buon uso delle telecamere virtuali**

■ Casa JoWooD ■ Sviluppatore Neo Software ■ Distributore Koch ■ Telefono 0473/247084 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Sistema Consigliato PII 400, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.thesting-thegame.com

L'idea e l'approccio sono abbastanza originali, ma la realizzazione tecnica e l'aspetto grafico sono discutibili, anche a fronte di requisiti di sistema abbastanza alti.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

IN ALTERNATIVA...

Gangsters 2, Ago 01, 7
Il seguito di un famoso gioco sulle bande criminali degli anni trenta.

Heist, Lug 01, 7
Niente gangster d'altri tempi, ma moderni malavitosi e colpi miliardari.

GENERE: GESTIONALE

THE NATIONS

Tre popolazioni dalle caratteristiche bizzarre, da fare prosperare. Una sfida da non sottovalutare!

Il massimo ingrandimento ci permette di ammirare i singoli personaggi al lavoro.

Un operaio realizza una villetta, mentre due cittadini ci informano della loro soddisfazione!

AGGIORNIAMOCI!

La versione che possiamo trovare nei negozi è la 1.0, completa e definitiva, ma con alcuni piccoli problemi che sono stati scoperti (e risolti) poco dopo il lancio effettivo del gioco sul mercato. Nel sito ufficiale di *The Nations* (www.thenations-game.com) possiamo trovare l'aggiornamento alla versione più recente (la 1.2 al momento in cui scriviamo). Installiamola prima di iniziare a giocare, per evitare di incontrare grattacapi di sorta.

NON si può certo dire che i giochi di simulazione urbanistica siano fuori moda, quasi non passa mese senza che si presenti l'ennesimo titolo, fresco di produzione, impegnato nel tentativo di diventare il prossimo grande successo del genere.

In *The Nations*, non ci troviamo sulla Terra; abbiamo a che fare, invece, con tre razze distinte e dovremo gestire una o più tribu contemporaneamente, ognuna composta da una moltitudine di piccoli personaggi che vivono le loro vite quotidiane, incuranti del costante controllo che esercitiamo su ogni particolare del loro mondo.

Le tre popolazioni sono esteticamente molto differenti tra loro: abbiamo una stirpe di rozzi alieni bluastri, un'altra composta da strani esseri simili a insetti giganti, mentre la terza compagine, esteticamente più apprezzabile, risulta formata da amazzoni, apparentemente uguali a noi umani.

Lo scopo del gioco, una volta selezionata una delle specie in questione, è quello di riuscire a gestire e far crescere senza problemi la popolazione che ci verrà affidata di volta in volta, superando una serie di missioni di complessità crescente, fino a diventare un vero e proprio governatore modello.

"Le popolazioni confinanti non saranno troppo bellicose"

Tralasciando le differenze esteriori e alcune peculiarità che ogni razza possiede comparata alle altre due, la nostra preferenza accordata all'una o all'altra non varia moltissimo lo stile del gioco.

Troveremo, semplicemente, missioni differenti da risolvere e varie risorse da sfruttare o utilizzare, ma le tecniche e lo stile del gioco rimarranno, bene o male, identiche. Le risorse necessarie per non far scoppiare una rivolta generale sono, naturalmente, un'abitazione e cibo e acqua per tutti, ma con il passare del tempo, le richieste di tutti i gruppi diverranno man mano più varie ed elaborate.

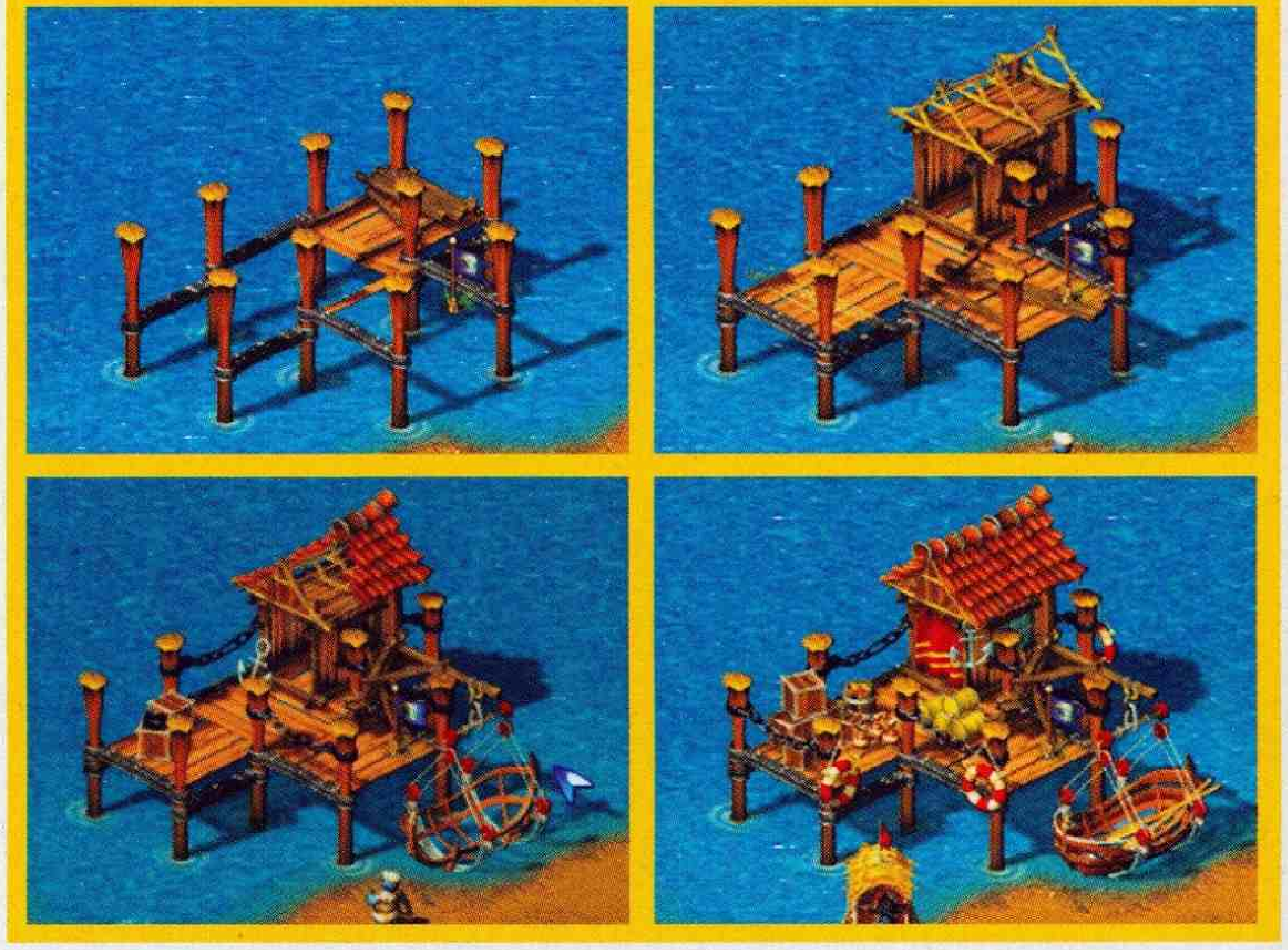
Ogni abitante vive la sua vita. Si alza al mattino, adempie i suoi doveri di lavoratore (se ha un impiego), si ferma per pranzare a metà giornata e, quindi, riprende di nuovo fino a sera, quando finalmente si riposta, magari cerca un partner e provvede, se possibile, ad aumentare ulteriormente la popolazione del villaggio.

Queste singole operazioni generano nel personaggio una certa percentuale di soddisfazione: se avrà dormito e mangiato bene, senza incontrare problemi sul lavoro, il suo morale sarà elevato, diversamente si deprimerà molto rapidamente.

Nel caso peggiore, quando molti individui sono decisamente scontenti del nostro lavoro di gestione, rischiamo crimini e caos all'interno del villaggio! Meglio evitarli fin dal principio, adoperandoci per il bene e la felicità dei

DETTAGLI IMPORTANTI

Le animazioni in *The Nations* sono numerose e molto curate. Ogni personaggio gira per il villaggio eseguendo i suoi compiti, ma la cosa che più colpisce è la realizzazione di ogni nuova costruzione. Case e botteghe vengono costruite dalle fondamenta e sono mostrate mentre i manovali le completano, quasi in tempo reale. Particolari come questo, inutili ai fini del gioco, ma molto piacevoli da ammirare, mostrano come i programmatori abbiano curato al massimo la realizzazione di questo titolo.



Stati d'animo differenti in un villaggio di amazzoni, riusciremo ad accontentare tutti?

Lo scienziato è una figura importante, senza di lui non potremmo accedere a nuovi mestieri e invenzioni!

La selezione tra le tre razze. Dalla cartolina sembra che siano molto amici tra loro!

nostri cittadini. A tale scopo, sarà conveniente adoperarsi a fornire alla comunità le risorse che richiede, costruendo prima i negozi o le botteghe, necessarie per produrre le merci o i servizi, quindi istruendo (nella scuola, che dovremo far nascere) un adeguato numero di abitanti, dedicandoli chi alla costruzione di palazzi, chi alla raccolta di legna, chi alla cottura del pane, e così via.

Con l'aumentare della popolazione, avremo sempre a disposizione giovani ai quali insegnare nuovi mestieri, che dovremo pianificare con cura. Le nuove leve, però, saranno anche un problema, soprattutto quando la crescita demografica troppo elevata renderà il nostro insediamento poco vivibile.

Parlando di risorse ed evoluzione, com'è ovvio, dovremo impegnarci a ottenere nuove invenzioni e tecniche nel corso del gioco. Un particolare personaggio, lo scienziato, ci verrà in aiuto a questo scopo. Dietro pagamento di un salario giornaliero si impegnerà a indagare in vari campi da noi scelti; grazie allo scienziato che decideremo di assumere (potremo vagliare diverse offerte), la nostra gente avrà a disposizione risorse sempre più complesse e di qualità.

La simulazione in *The Nations* è curata e divertente, però non dovremo mai occuparci davvero di tutti i particolari del mondo che dominiamo (come in altri giochi, come per esempio *Zeus* e *Faraon* della Sierra). Il nostro compito sarà, invece, quello di un pianificatore che decide come distribuire le risorse umane e materiali della zona, cercando di trovare un equilibrio che permetta al tutto di evolvere e migliorare costantemente, senza problemi di sorta. L'intero gioco è impostato in senso gestionale e commerciale: una piccola sezione militare è disponibile e si rivela necessaria in alcuni livelli, ma in generale le popolazioni confinanti con la nostra non si dimostreranno bellicose e combatteranno pressoché solo quando attaccate a loro volta. *The Nations* è più orientato al commercio e alla pace tra i popoli, che alla guerra, ed è meglio puntare tutto su produzione e compravendita di merci e servizi, sfruttando così il gioco al meglio delle sue possibilità.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIORNO E NOTTE

In questo gioco, la distinzione tra giorno e notte è decisamente più netta che nei titoli concorrenti, grazie anche al fatto che il tempo scorre in termini di ore, e non di giorni o settimane per volta come in altri giochi. Durante il giorno, i personaggi lavorano normalmente, di notte, invece, non avremo alcun impegno gestionale e il compito degli abitanti sarà quello di sposarsi e generare figli. A volte, la crescita troppo rapida della popolazione potrebbe causare problemi di gestione, cerchiamo di prevenirli preparandoci a eventuali... baby boom!

GMC IN BREVE

The Nations è:
- **Divertente e colorato**
- **Adatto ai novizi del genere**
- **Ricco di particolari**

The Nations non è:
- **Una simulazione complessa**
- **Difficilissimo da completare**
- **Dotato di una grande varietà**

■ Casa JoWooD ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Koch ■ Telefono 0473/247084 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo Minimo PII 300, 32 MB RAM, 300 MB HD, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato PII 450, 64 MB RAM, 300 MB HD, Scheda 3D ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet ■ Internet www.thenations-game.com

IN ALTERNATIVA...

Tropico, Lug 01, **8**
Coloratissimo e ben realizzato, un titolo gestionale divertente e realizzato con cura.

Zeus, Nat 00, **8**
Insieme a *Caesar III* e *Faraon*, compone una trilogia favolosa per appassionati e novizi.

Senza essere un capolavoro né una simulazione precisissima, riesce a divertire e si presenta graficamente molto bene.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

GENERE: SPARATUTTO 3D

CODENAME OUTBREAK

Un meteorite pieno di insetti giganti investe la Terra. Normale amministrazione per noi, soldati da computer.

Siamo stati abbandonati dalla nave trasporto: è il momento di combattere.

Le truppe infette sono ovunque, ma non sono prive di intelligenza, e se attaccate fuggono.

SEMBRA che gli sviluppatori della GSC Gameworld, un gruppo di programmatori con base a Kiev, siano stati ossessionati da due punti ben precisi durante la realizzazione di *Codename: Outbreak*. Da una parte, il realismo assoluto applicato al combattimento a squadre (come in giochi del calibro di *Delta Force*), e dall'altra l'immediatezza dell'interfaccia e del sistema di gioco (sullo stile di *Counterstrike*, l'ottima espansione multiplayer gratuita per *Half-Life*).

Nelle loro intenzioni c'era evidentemente la volontà di prendere spunto da questi due gioielli, eliminarne qualsiasi imperfezione e combinarne le parti migliori per dar vita a un titolo perfetto.

Questa pare essere la strada intrapresa dalla maggior parte degli sviluppatori in giro per il mondo, e il futuro dei giochi di sparatorie, in prima o terza persona, punta decisamente in questa direzione.

Parlando di *Codename: Outbreak*, è però utile precisare che, mentre il concetto di realismo a tutti i costi è stato quasi una religione imprescindibile durante le fasi di creazione del gioco vero e proprio, i programmatori si sono ispirati alla fantascienza pura per ciò che riguarda la trama che fa da sostegno.

La storia è ambientata in un futuro prossimo, e ci vede viaggiare per il mondo impegnati in combattimenti con una minacciosa razza aliena, giunta sul nostro pianeta a causa di un meteorite. Non sembra certo un capolavoro d'originalità, ma il risultato finale è convincente, grazie a un certo fascino da "Film di serie B". Dietro una trama solo apparentemente superficiale, si riconosce, infatti, lo sforzo e l'entusiasmo dei programmatori nel creare un intricato universo di gioco. In breve, il nostro ruolo è quello di appartenenti a una forza paramilitare futuristica, che fa uso delle più moderne e rivoluzionarie tecnologie disponibili.

Tutte le operazioni vengono svolte da squadre di due uomini, guidati dalla voce del comandante che segue l'azione dall'interno della base tramite sensori, microfoni e telecamere.

All'inizio di ogni missione possiamo scegliere due soldati tra quelli disponibili ed equipaggiarli come riteniamo più opportuno ai fini della missione.

Le statistiche che ci vengono offerte per ogni operativo disponibile non sembrano essere fondamentali per il successo, l'impressione è che tutto dipenda dalle nostre capacità personali, più che da quelle dei soldati sullo schermo. Già dalle prime fasi di gioco, si intuisce come le missioni siano state strutturate in modo

IN BELLA VISTA

L'interfaccia a nostra disposizione ci offre tutte le informazioni che ci servono. Oltre agli indicatori sul nostro stato di salute, troviamo anche strumenti utili, come un microfono per ascoltare i rumori distanti, una mini mappa per evitare di perderci nelle sterminate zone da esplorare e molti altri oggetti. Li apprezzeremo, particolarmente, nelle missioni dove è indispensabile non farsi notare.

UN'ARMA SOFISTICATA

In *Codename: Outbreak* conteremo su un'arma particolarissima, che può essere alterata e trasformata per adempiere a differenti compiti. Con un po' di pratica, saremo in grado di sfruttarla al meglio delle sue potenzialità.

Il fucile di precisione è fondamentale per i nostri attacchi. Ci sono sempre sentinelle e guardie da eliminare silenziosamente.

Il raggio Laser è potente e limitato allo stesso tempo. È efficace solo se utilizzato a corto raggio, mentre alla distanza perde precisione.

Il lanciarazzi è lo strumento ideale per sgominare i bersagli corazzati, come carri armati e sentinelle robot.

Le tute anti radiazioni ci saranno particolarmente utili nel pericoloso mondo del gioco.

che ognuno dei due uomini prescelti abbia un incarico specifico, ciò favorisce senza dubbio la modalità multiplayer, rendendo la tattica di squadra estremamente appagante.

Oltre alle ormai usuali modalità di "Cattura la Bandiera" e "Tutti contro tutti", è possibile, infatti, affrontare il gioco in modalità cooperativa con un amico collegato in rete.

Gli spunti che ci vengono offerti sono intriganti, con uno dei due soldati che avanza e l'altro che lo copre con un fucile da cecchino, oppure con entrambi che si muovono coprendosi l'un l'altro con fucili laser in cerca di eventuali minacce.

A proposito di queste ultime, i problemi maggiori sono rappresentati da altri esseri umani controllati telepaticamente dagli alieni, ma non risultano rari gli episodi in cui ci imbatteremo in creature ostili come immensi ragni nascosti nella vegetazione, la qual cosa causerà più di un brivido.

Codename: Outbreak è, prima di tutto, un gioco di sparatorie, ma come altri titoli di questo genere apparsi nell'ultimo periodo, l'approccio "cauto e silenzioso", così diverso dal vecchio "avanza e spara a tutto quello che si muove", è importantissimo ai fini della riuscita nelle missioni. È teoricamente possibile spianare la mitragliatrice e rinverdire i fasti di *Doom*, ma la tattica che pagherà maggiormente sarà l'uso intelligente del fucile di precisione, che permette di abbattere i nemici rimanendo al riparo. Tuttavia, anche le forze nemiche dispongono di tiratori scelti, e fallire un colpo destinato a una sentinella metterà quest'ultima in allarme e la spingerà a chiedere rinforzi; cosa che complicherà non poco il nostro compito.

"Con qualche accorgimento in più, sarebbe stato un piccolo gioiello"

Questo tipo di combattimento a distanza non è forse spettacolare come quello proposto in altri titoli (come il controverso *Project IGI*), ma è ugualmente ben curato, e la riuscita di un colpo può dipendere dalla posizione che faremo assumere al nostro tiratore. È interessante notare come un cecchino sdraiato o seduto spari meglio di uno in piedi; inoltre, autentico tocco di classe, se abbiamo corso per un lungo tratto, i nostri colpi saranno meno precisi a causa dell'affaticamento e avremo bisogno di tempo per riprendere fiato e tornare a far fuoco al meglio delle nostre possibilità. È anche possibile affrontare operazioni notturne, dove l'uso dei visori a infrarossi risulterà indispensabile.
Le ambientazioni sono veramente ben realizzate, e sebbene non si possano fare

COOPERAZIONE!

C'è chi pensa che le modalità cooperative multiplayer non siano divertenti: questo gioco dimostra il contrario. È possibile giocare tutta la campagna insieme a un amico collegato in rete, e non c'è confronto tra la fantasia e l'immaginazione di un compagno umano e la fredda efficienza di uno computerizzato, anche se guidato da una brillante Intelligenza Artificiale.

Potremo dare ordini ai compagni di squadra tramite semplici combinazioni di tasti.

ABBIGLIAMENTO INVISIBILE

Ci sono due modi per nascondersi ai nemici all'interno del gioco: uno è lo speciale abbigliamento mimetico, che permette di confondersi con la vegetazione e non essere rilevati se non all'ultimo momento. L'altro è, invece, denominato "Tessla Generator", e consiste in una sorta di campo di forza che ci rende simili a spettri. Un po' stravagante, ma molto efficace se utilizzato correttamente.

Può sembrare strano, ma è un sistema sorprendentemente efficace per rendere l'idea del camuffamento in un gioco di questo tipo.

Non potremo sparare quando saremo mimetizzati in questo modo, e ci vuole un po' di tempo perché il congegno entri in funzione, ma è molto efficiente.

Un buon colpo di precisione elimina un nemico con un solo proiettile.

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Codename: Outbreak* sui nostri computer.

■ Sistema **PII 400, 64 MB RAM, Scheda 3D**

VERDETTO: Il gioco dispone di molte opzioni, e gira in modo soddisfacente anche su macchine non troppo potenti.

■ Sistema **PIII 500, 128MB RAM, Scheda 3D 32 MB**

VERDETTO: Godremo di panorami ben fatti, anche se con qualche trascurabile rallentamento nelle fasi più concitate.

Un accampamento? Meglio controllare!

IN GINOCCHIO!

I nostri operativi possono assumere svariate posizioni per fare fuoco: in piedi, in ginocchio o sdraiati. È anche possibile attivare la visuale in terza persona, per avere una prospettiva migliore di ciò che ci sta intorno nei momenti più delicati.

GMC IN BREVE

Codename: Outbreak è:
- **Graficamente gradevole**
- **Anche troppo realistico**
- **Perfetto per i cecchini da monitor!**

Codename: Outbreak non è:
- **Per chi non ha pazienza**
- **Un concentrato d'azione pura**
- **Esoso in termini di richieste di sistema**

paragoni con gli splendori grafici di *Quake 3 Arena*, il mondo di gioco riesce a rendere l'idea del paesaggio, con l'indubbio vantaggio di non essere particolarmente pesante per le nostre risorse di sistema.

La principale fonte di perplessità per ciò che riguarda la valutazione complessiva di *Codename: Outbreak*, risiede proprio nell'intrinseca difficoltà che lo accompagna. In nome del realismo a tutti i costi, infatti, è perfettamente possibile avventurarsi in una missione ed essere uccisi dal colpo di un cecchino rivale che non siamo nemmeno riusciti a scorgere. Ciò è plausibile e naturalmente applicabile nella vita reale, ma in un videogioco può velocemente diventare fonte di frustrazione, a causa della necessità di ripetere la missione decine di volte.

Proprio per evitare questo problema, i programmatori hanno inserito la possibilità di diminuire il livello di difficoltà, fino ad arrivare a una modalità "arcade", dove avremo un approccio molto più disinvolto all'azione. È chiaro che, in questo caso, il gioco perde gran parte del suo fascino originale, ed è altrettanto evidente che, per gustare appieno le potenzialità di *Codename: Outbreak*, occorre una buona dose di pazienza, indispensabile per pianificare ogni movimento e avanzare con circospezione, mentre si attraversano vallate o foreste dove dietro ogni albero o roccia può nascondersi un'insidia. Quello del livello di difficoltà non perfettamente bilanciato è senza dubbio un punto sul quale non è possibile sorvolare, e che limita fortemente le potenzialità del titolo.

A questo, va aggiunta una realizzazione tecnica non proprio irreprensibile, che in alcuni tratti dà luogo a fondali e ambientazioni non all'altezza della attuale concorrenza.

Un vero peccato, se si considera che sia la trama, sia le meccaniche di gioco, per non parlare di una modalità multiplayer decisamente attraente, sono tutti punti a favore di *Codename: Outbreak*.

Con qualche accorgimento in più, ci saremmo trovati davanti a un piccolo gioiello, invece, è un prodotto che piacerà molto soltanto a chi predilige la tattica rispetto all'azione pura e ha tempo da dedicare alla pianificazione delle missioni.

GIOCHI COMPUTER

■ Casa **Virgin** ■ Sviluppatore **GSC Gameworld** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P2 266, 64 MB RAM, Scheda 3D** ■ Sistema Consigliato **P3 500, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB** ■ Acceleratori Grafici **Direct 3D** ■ Multigiocatore **LAN, Internet** ■ Internet **www.gsc-game.com**

Un gioco che divertirà gli amanti degli sparatutto a squadre. Peccato per alcune imperfezioni, che allontanano il titolo dal successo completo.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	5	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7	

IN ALTERNATIVA...

Operation: Flashpoint, Ago 01, 9
Il punto di riferimento per i giochi tattici di combattimento a squadre.

Delta Force: Land Warrior, Apr 01, 7
Il concetto di gioco è simile, l'ambientazione non è fantasiosa.

© 2001 CDV Software Entertainment AG. All violations will be prosecuted under civil and criminal law. CDV, Sudden Strike & Sudden Strike Forever are trademarks of CDV Software Entertainment AG.

GENERE: PIATTAFORME

EVIL TWIN
CYPRIEN'S CHRONICLES

Un mondo tra il grottesco e il fantastico non poteva che ospitare un bambino dalla strana (e doppia) personalità.

Super-Cyp sarà più difficile da controllare, ma i suoi poteri sono incredibili!

UNA NUOVA DIREZIONE?

Evil Twin può essere letto come l'intenzione di Ubi Soft di diversificare il proprio parco giochi. Dopo aver ottenuto un ottimo successo di pubblico e di critica con *Rayman 2*, uno dei migliori titoli di piattaforme mai apparsi per PC, infatti, la casa francese ha pensato di proporre una visione alternativa dello stesso genere. Il lavoro degli sviluppatori In Utero, però, è riuscito solo parzialmente. Se da una parte la diversificazione è pienamente avvenuta, dall'altro la giocabilità forse non raggiunge i livelli toccati da *Rayman 2*.

La qualità grafica è forse la principale qualità di *Evil Twin*.

QUESTIONE DI CONTROLLO

Come detto più volte nel corso di questa prova, *Evil Twin* perde gran parte della sua giocabilità se affrontato senza una periferica di controllo munita di stick analogici.
Consigliamo vivamente, quindi, a chiunque fosse interessato all'acquisto del gioco, di procurarsi una periferica del genere, magari prendendo spunto dallo speciale pubblicato sul numero di luglio di GMC.

NELLA lunga storia dei videogiochi, i titoli di piattaforme sono sempre stati caratterizzati da personaggi buffi, da situazioni divertenti e da mondi magnificamente colorati e allegri.

Evil Twin (a partire dal titolo, che significa più o meno "Gemello Malvagio") si discosta palesemente da questa tradizione, trasportando il giocatore in un mondo oppresso da uno spietato Padrone, zeppo di personaggi che vivono esperienze travagliate e di terrificanti creature. Cyprien, il protagonista, ha perso i genitori nel giorno del suo compleanno e vive in un orfanotrofio in cui ha grosse difficoltà a socializzare con gli altri bambini. Suo unico amico, il peluche Lenny, viene catapultato in Undabed, il terrificante mondo di cui parlavamo, e compito di Cyprien sarà recuperarlo. Almeno, questo è quello che il gioco lascia credere inizialmente.

> **"Cyprien è un personaggio complesso e articolato"**

In realtà, appena arrivato nel cupo Undabed, Cyprien rimane coinvolto nelle drammatiche vicende delle otto isole che compongono l'angosciante universo del gioco: in particolare, al nostro eroe verrà chiesto di recuperare la zippetta, un misterioso oggetto diviso in quattro pezzi, sparsi ciascuno in un'isola diversa.

Durante la ricerca dell'artefatto (e di Lenny), Cyprien avrà la possibilità di dialogare con gli assurdi personaggi che popolano il gioco, al fine di raccogliere indizi utili a portare a termine la sua missione. A proposito di dialoghi, va detto che questi sono sottotitolati in un buonissimo italiano e alimentano la piacevole sensazione di avere a che fare con dei personaggi caratterizzati con cura.

Il linguaggio di Cyp, per esempio, così come le sue maniere, è proprio quello di un bambino scosso dalla perdita dei genitori, ma anche sveglio e in gamba, forse proprio per lo stesso motivo.

Oltre al carattere fermo e deciso, Cyp ha dalla sua un potere davvero speciale. È in grado, infatti, di trasformarsi in Super-Cyp, un personaggio che, nel mondo reale, era un semplice prodotto della sua fantasia, ma che nell'universo onirico di Undabed esiste davvero.

Sono molte, insomma, le caratteristiche di *Evil Twin* che hanno catalizzato la nostra attenzione. Il fascino di un mondo e di una storia che, per molti versi, richiamano alla mente le creazioni del geniale regista Tim Burton, o le atmosfere tipiche dei più cupi romanzi di J. Roland (che ci ricordano anche quanto visto l'anno scorso nel

TUTTO E' SOGGETTIVO

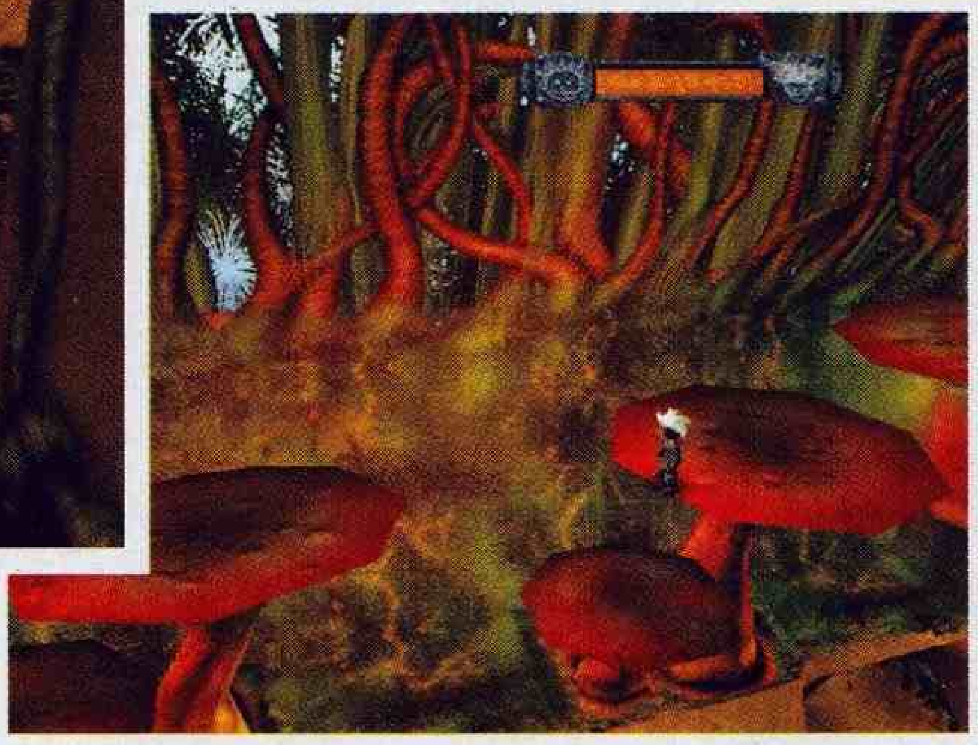
Evil Twin mette a disposizione del giocatore una visuale in soggettiva (che ricorda molto quella utilizzata in *Zelda: Ocarina of Time*, il capolavoro di Myamoto per Nintendo 64), comoda per abbattere i nemici e indispensabile per colpire degli oggetti (altrimenti irraggiungibili), al fine di risolvere particolari enigmi. La visuale in soggettiva non è, però, utilizzabile per spostarsi, per cui è consigliabile adoperarla con attenzione. Non è bello trovarsi addosso un nugolo di nemici solo perché ce ne stiamo fermi cercando di colpirne uno. In modalità Super-Cyp, non ci è consentito utilizzare la visuale in soggettiva (poco male, visto che Super-Cyp ha a disposizione ben altri poteri).

L'alone azzurro indica la possibilità di accedere al prossimo livello.

NORMALE O SUPER?

Cyprien non è un bambino dall'infanzia normale. La perdita dei genitori lo ha sicuramente incupito, al punto da renderlo chiuso e poco propenso a fare comunella con i suoi coetanei. Per carenza d'affetto o per chissà cos'altro, nel complesso immaginario di Cyp nasce l'idea di un super eroe potente e sicuro di sé, il fantomatico Super-Cyp che, nell'assurdo mondo di Undabed, diventa il vero e proprio alter-ego di Cyprien. In pratica, il giocatore può scegliere di affrontare alcune fasi di gioco nei panni della versione "potenziata" di Cyp, caratterizzata da un look più aggressivo, da una maggiore potenza di fuoco (al posto della fionda abbiamo a disposizione delle travolgenti palle di fuoco e un distruttivo missile) e dalla capacità di spiccare salti incredibili. Super-Cyp risulta, però, anche leggermente più difficile da "pilotare".

Le creature di Undabed sono affascinanti, ma la loro Intelligenza Artificiale è poco sviluppata.



I livelli del gioco sono caratterizzati da architetture anche abbastanza complesse.

bellissimo *American McGee's Alice*), sono indubbiamente qualità piacevoli da trovare in un gioco, soprattutto quando si traducono – come nel caso del titolo in questione – in un sistema grafico di tutto rispetto, accompagnato da una colonna sonora ottimamente realizzata e sempre in tono con le situazioni cui fa da sottofondo. Le isole che il giocatore esplora nei panni di Cyprien sono sicuramente il risultato di una notevole capacità nel disegnare i livelli di gioco e gratificano l'occhio con delle scelte cromatiche che, per quanto tendenti a un certo gusto crepuscolare, si rivelano sempre azzeccatissime. Ma...

C'è un "ma", e riguarda la giocabilità di *Evil Twin*, penalizzata da alcuni difetti di cui tenere conto. Il gioco sembra pensato per essere giocato avendo a disposizione una periferica di controllo dotata di leve analogiche. Chi non ne è in possesso (e non ha intenzione di comprarla) lo troverà meno completo, se controllato con la normale croce direzionale di un pad digitale o la tastiera. In questo modo, infatti, sarà impossibile "dosare" la velocità di Cyprien, cosa fattibile, invece, con l'utilizzo di una leva analogica.

Essendo un gioco di piattaforme interamente tridimensionale, inoltre, *Evil Twin* richiede una certa precisione nei salti. Spesso, è necessario (anche a causa del movimento della telecamera) cambiare direzione all'ultimo secondo, impresa non proprio facile da portare a termine senza un sistema di controllo di tipo analogico. Se a questo problema si può porre rimedio con l'acquisto della periferica adatta, niente si può fare contro la scarsa Intelligenza Artificiale dei nemici che Cyprien affronta nel corso della sua originale odissea.

Gli avversari del nostro campione hanno la buffa tendenza a rimanere pressoché immobili, anche se colpiti ripetutamente dai proiettili della fionda di Cyp o dalle palle di fuoco di Super-Cyp. Solo i boss di fine livello riescono a offrire una sfida decente.

Questi nei rappresentano un vero peccato, soprattutto se si pensa alle ottime caratteristiche di tipo narrativo offerte da *Evil Twin*, che lo rendono, comunque, un titolo degno della nostra attenzione.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

Evil Twin è:
- **Caratterizzato da una grande atmosfera**
- **Graficamente molto affascinante**
- **Difficile da controllare**

Evil Twin non è:
- **Dotato di una buona Intelligenza Artificiale**
- **Una rivoluzione nel genere**
- **Monotono**

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore In Utero ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo PII 300, Scheda 3D, 32 MB di RAM, 75 MB su Hard Disk ■ Sistema Consigliato PII 500, 64 MB di RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.ubisoft.com

IN ALTERNATIVA...

Rayman 2, Dic 99, 8 – Uno dei migliori titoli di piattaforme sulla piazza, vario e colorato.

Alice, Feb 01, 8 – Un gioco di grande atmosfera, ricco di trabocchetti e situazioni coinvolgenti.

Non siamo di fronte a un titolo che sarà ricordato nella storia, soprattutto a causa dell'intelligenza artificiale dei nemici, ma rimane un gioco di piattaforme interessante.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	6	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	7	

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

CONQUEST FRONTIER WARS

Trovarsi nel mezzo di una guerra civile tra alieni può non essere un avvenimento piacevole...

I raggi d'azione degli edifici di rifornimento sono uno degli aspetti da tenere in considerazione quando schieriamo le nostre forze.

Grazie allo zoom, possiamo goderci tutti i particolari della nostra armata.

CONQUISTE DA MANUALE

Conquest: Frontier Wars **vanta un manuale interamente tradotto in italiano, mentre il programma è in lingua inglese.**

QUESTIONE DI STILE

Come consuetudine nei giochi di strategia, fazioni nemiche hanno anche differenti modi di costruire strutture per lo più equivalenti. In questo caso, per di più, non cambia semplicemente il colore dei vari edifici, e nemmeno la sola struttura (diversa a seconda della razza che la costruisce), ma anche la modalità di costruzione: tanto per fare un esempio, i terrestri adoperano bracci meccanici per la fabbricazione di astronavi e installazioni, mentre i Mantis, molto simili a giganteschi insetti, utilizzano una tecnica "a bozzolo". Dall'involucro uscirà, poi, l'edificio o l'astronave già pronta.

L'esplorazione dello spazio ha portato alla sensazionale scoperta di incredibili fenomeni: i Wormhole. Grazie a questi varchi, è possibile spostarsi da un sistema stellare a un altro in maniera immediata, senza perdere tempo in interminabili viaggi. Ciascuno di essi è una porta verso nuovi mondi, percorribile in entrambe le direzioni.

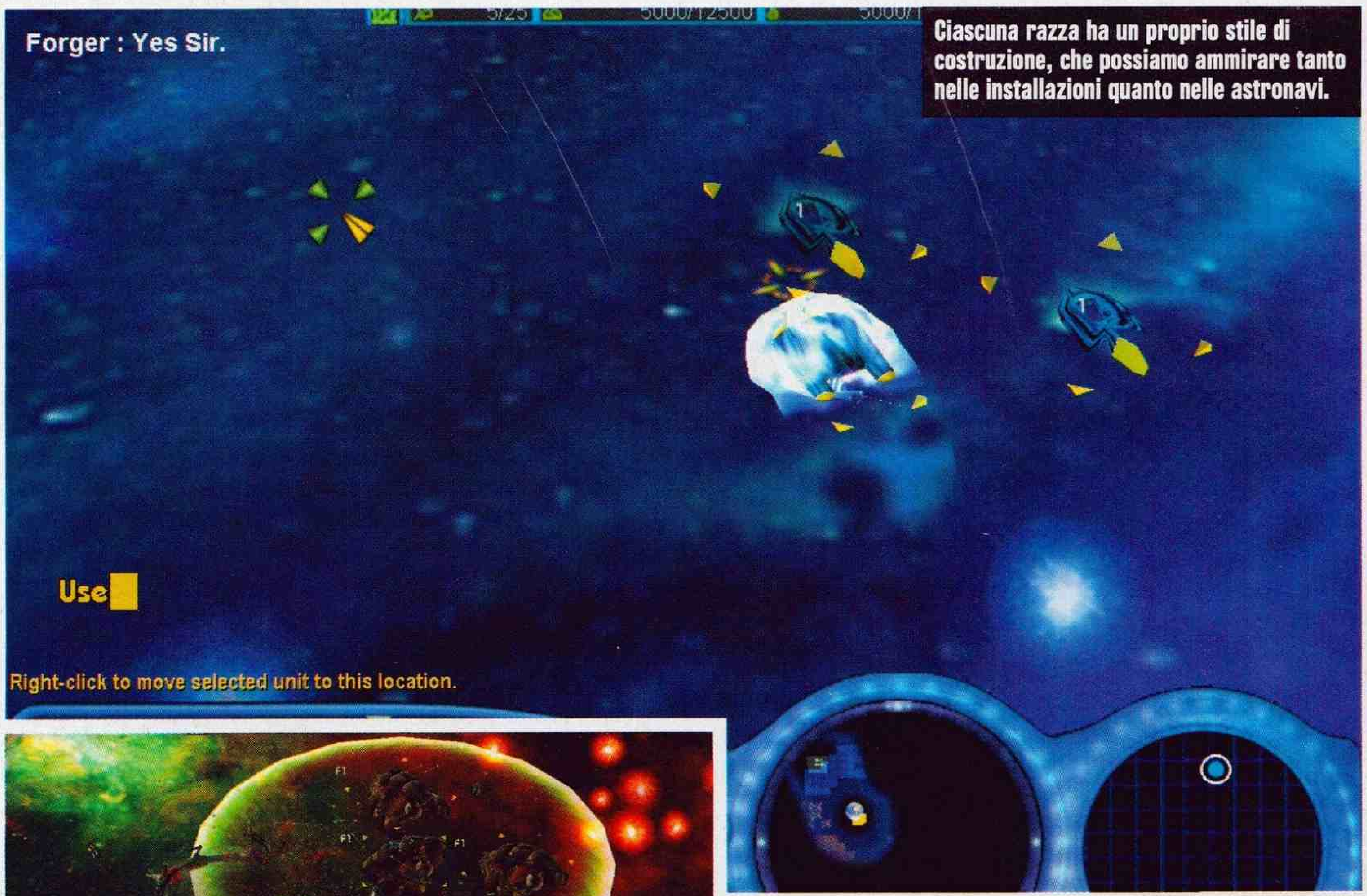
Ovviamente, questa scoperta ha favorito le esplorazioni. Tutto è andato bene, fino a quando una delle navi della flotta terrestre si è imbattuta in un inseguimento tra alieni, soccombendo senza avere la possibilità di reagire.

A noi, giovani comandanti delle forze del pianeta Terra, spetta il gravoso compito di guidare le truppe del nostro mondo in una lunga serie di battaglie, che ci consentano di sopravvivere alla potenza del nuovo nemico, obbedendo passo passo agli ordini dei superiori e sfruttando tutti gli inaspettati alleati che potrebbero darci man forte nella battaglia. *Conquest: Frontier Wars* è un titolo di strategia in tempo reale per certi versi molto "classico": anche se gli scontri, grazie ai Wormhole, possono svolgersi su più sistemi stellari contemporaneamente, le meccaniche di gioco non sono molto innovative. Buona parte del nostro tempo sarà impegnato nella costruzione di strutture che ci consentano di raccogliere, immagazzinare e dispensare risorse naturali: minerali, gas e nuove truppe da arruolare potranno essere raggranellate dai pianeti che troveremo nei sistemi conquistati, o da campi di asteroidi (i minerali) e nebulose (il gas).

"È un gioco di strategia molto classico"

Le nostre scorte ci consentiranno, poi, di costruire la flotta e le strutture di cui abbiamo bisogno, di riparare le astronavi e ricaricare le loro armi: ciascuna nave da battaglia, infatti, ha un'autonomia di fuoco ridotta e dovremo stare attenti a non mandarla in missione senza un'adeguata linea di rifornimento.

Va segnalata la presenza, tra le risorse, dei punti di comando (command point): aumentabili grazie a determinati edifici fino



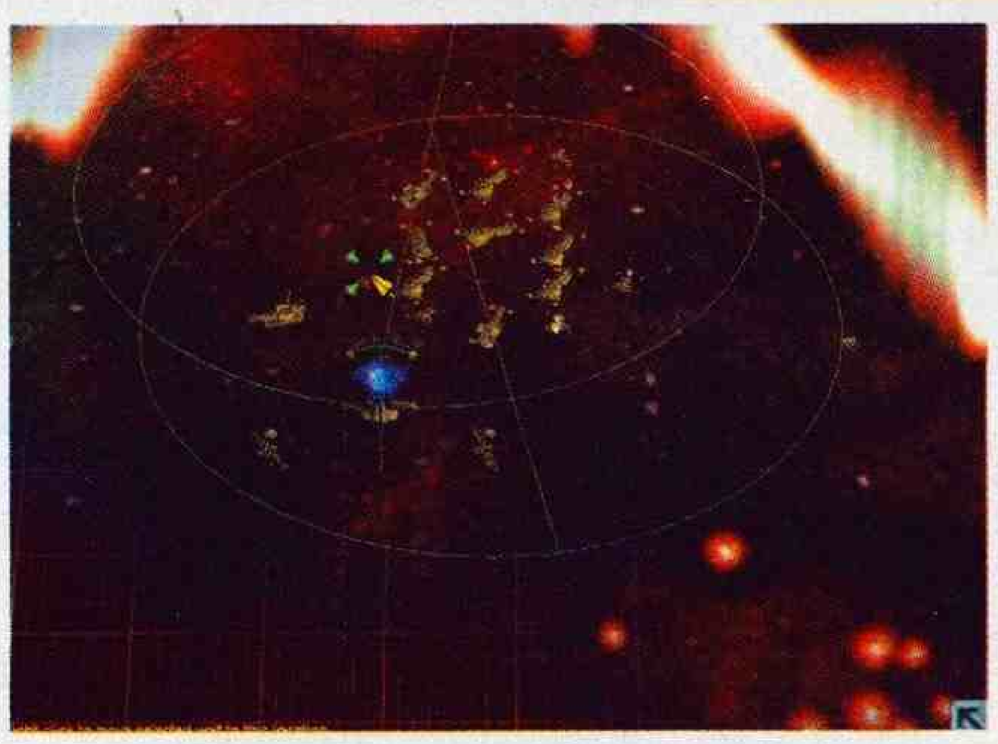
Ciascuna razza ha un proprio stile di costruzione, che possiamo ammirare tanto nelle installazioni quanto nelle astronavi.

LIMITATORI DI POTENZA

I "command point" rappresentano il limite massimo di astronavi e strutture da guerra che possiamo schierare in un determinato momento. Ciò comporta che la nostra flotta non conterà un numero troppo elevato di unità potenti (maggior potenza di fuoco, più command point da spendere).
Questo significa che non riusciremo ad applicare una strategia che preveda il presidio fisso di una flotta in ogni sistema che controlliamo. Un'idea che accresce un po' la difficoltà del gioco, ma che, tutto sommato, ci spinge a ragionare di più.

Gli attacchi speciali di alcune astronavi hanno effetti spettacolari e devastanti allo stesso tempo.

La nostra flotta è pronta al salto: qualche istante e ci troveremo in un altro sistema stellare!



a un limite massimo, vengono impiegati per la costruzione di strutture difensive e astronavi e resi nuovamente disponibili in caso di distruzione di queste ultime.

Come ci si potrebbe aspettare, non saremo in grado di approntare tutte le strutture fin dai primi scontri, nel corso della nostra campagna militare: man mano che procederemo nel gioco, edifici sempre più avanzati si renderanno disponibili e, con essi, potremo migliorare e accrescere la nostra flotta e potenziare tutti i servizi di supporto. Anche le linee di produzione e ricerca sono, tradizionalmente, piuttosto complesse e ricche di possibili miglioramenti per le nostre astronavi: in ogni nuova missione, dovremo ricominciare tutto daccapo, investendo ogni volta preziose risorse naturali. Una delle scelte più discutibili compiute dai programmatori è senza dubbio stata quella di creare dei campi di battaglia completamente bidimensionali: a dispetto della evidente tridimensionalità dello spazio, infatti, le nostre astronavi potranno muoversi soltanto su un piano.

Tutti i pianeti che incontreremo sono posti sullo stesso piano e, nel corso delle esplorazioni, troveremo anche delle fasce di antimateria assolutamente non aggirabili né attraversabili.

Un aspetto piuttosto frustrante, soprattutto se consideriamo che la barriera delle due dimensioni in un gioco strategico in tempo reale è stata abbattuta da tempo, da capolavori del calibro di *Homeworld*. Preoccupanti e piuttosto poco realistiche, inoltre, sono le dimensioni delle strutture e delle astronavi della nostra flotta, che spesso eguagliano come lunghezza i diametri planetari: niente di grave, ma si sarebbe potuto fare di meglio. Oltre alla modalità campagna dalla parte dei terrestri, potremo anche cimentarci in addestramenti come comandanti di basi aliene, nonché in battaglie scollegate dalla trama principale, che creeremo "ad hoc" secondo i nostri gusti. Non manca, ovviamente, la possibilità di confrontarci con altri esseri umani con l'ausilio di una rete locale, di Internet o anche di un semplice connettore che unisca le porte seriali di due computer.

Nel complesso, quindi, *Conquest* è un gioco che, pur senza avere difetti gravissimi, non riesce a distinguersi dalla massa dei suoi contendenti. GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Conquest è:
- Frenetico
- Ripetitivo
- Complesso

Conquest non è:
- Innovativo
- Realistico
- Un capolavoro

■ Casa Ubi Soft ■ Sviluppatore Fever Pitch ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo PII 350, 64 MB RAM, 450 MB HD, Scheda 3D 8 MB ■ Sistema Consigliato 128 MB RAM, 700 MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.ubisoft.com

IN ALTERNATIVA...

Homeworld, Set 99, 9
Un capolavoro assolutamente impedibile, tridimensionale e in versione economica.

Emperor – Battle for Dune, Giu 01 8
Ancora grandi battaglie sul pianeta Dune, alla conquista delle preziosa spezia.

***Conquest* è un gioco nato già vecchio: pur essendo divertente, non possiamo fare a meno di notare quanto la sua struttura sia piuttosto antiquata e poco innovativa.**

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

CON IL MIO COMPUTER È TUTTO PIÙ SEMPLICE

RIVISTA + 2 CD A SOLE L. 9.900!

È una pubblicazione future media italy

Media with passion

GENERE: AVVENTURA

PILGRIM

Un giallo medievale che preannuncia altre gesta avventurose...

Le donne di facili costumi sono un aiuto prezioso, specialmente quando si tratta di distrarre una rude guardia.

Uno degli enigmi più simpatici: chi si ricorda l'ordine dei Comandamenti e delle dieci piaghe d'Egitto?

COME era già successo per *La Leggenda del Profeta e dell'Assassino*, *Pilgrim* porta nei nostri computer l'universo spirituale e metafisico del famoso scrittore brasiliano Paulo Coelho.

Questo titolo presenta delle sostanziali differenze rispetto al suo predecessore: sparite le locazioni visualizzabili a 360 gradi grazie alla tecnologia CinView, le animazioni facciali con tanto di mediocre sincronizzazione labiale e la divisione in capitoli, quello che resta è un'avventura di stampo meno rivoluzionario, con uno svolgimento più lineare e una maggiore attenzione agli enigmi, molto validi e complessi. La storia descritta in questo gioco è antecedente ai fatti narrati in *La Leggenda del Profeta e dell'Assassino* ed è incentrata sulle vicende di Simone di Lancrois, il profeta che veniva (o meglio, verrà) ricercato con tanto fervore da Tancredi di Nerac nel titolo precedente. Tutto inizia quando, Adalardo di Lancrois, capo di un ordine segreto, si ammala gravemente e muore, affidando a suo figlio Simone un manoscritto riportato dalle Crociate da un cavaliere Templare. Questo importante documento contiene il Vangelo perduto di San Giovanni, che Innocenzo III vuole recuperare per distruggerlo o nasconderlo al mondo cristiano.

> **"L'atmosfera è evocativa e la storia coinvolgente"**

Il Papa invia, a tal fine, un inquisitore sulle tracce di Simone, il quale dovrà compiere il proprio destino in una sorta di corsa contro il tempo. La grafica di *Pilgrim* è in gran parte statica (se tralasciamo alcuni dettagli e le sequenze di intermezzo, che segnalano il superamento degli enigmi o il passaggio da una città all'altra) e non è dotata di una risoluzione elevata.

L'interfaccia è rappresentata dal solito cursore multifunzionale, che permette di interagire con gli oggetti e i comprimari: nella parte inferiore dello schermo, sotto la finestra di gioco, sono disponibili l'inventario, la lista delle persone incontrate e degli oggetti scoperti da utilizzare nei dialoghi (in inglese con sottotitoli in italiano).

Gli enigmi sono vari, ben congegnati e abbastanza complessi. Pur essendo logici, è necessario vagliare tutte le informazioni a disposizione e parlare con i personaggi per riuscire a risolverli.

L'atmosfera è decisamente coinvolgente e il sonoro più che adeguato: la loro miscela rende *Pilgrim* un'avventura capace di risvegliare emozioni, anche se non si tratta certo di un classico.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VECCHIO STILE?

Lo stile utilizzato in *Pilgrim* non è ai livelli di giochi dell'ultima generazione. In effetti, il titolo risale a qualche anno fa (circa il 1997) e questa non è altro che una riedizione. Per l'occasione, è stato aggiunto un ulteriore CD con l'intervista a Coelho (in esclusiva per questa avventura), le tavole del disegnatore Moebius e la soluzione completa al gioco.

METAFISICA E SPIRITUALITÀ

Paulo Coelho nasce nel 1947 a Rio de Janeiro e, prima di diventare scrittore di successo, ricopre ruoli alquanto diversi quali direttore teatrale, compositore e giornalista. Diviene, con "L'Alchimista", uno degli autori contemporanei più letti e acclamati. Seguono numerosi altri titoli quali "Sulla sponda del fiume Piedra mi sono seduta e ho pianto", "Monte Cinque" e "Veronica decide di morire".

GMC IN BREVE

Pilgrim è:
- Un'avventura tra storia e leggenda
- Dotato di enigmi abbastanza complessi
- Fornito di una colonna sonora gradevole

Pilgrim non è:
- Graficamente eccezionale
- Dotato di un'interfaccia perfetta
- Privo di errori

■ Casa Arxel Tribe ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore C.T.O. ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 39.900
■ Sistema Minimo Minimo P133 MMX, 8 MB RAM, Scheda video SVGA, 90 MB su HD ■ Sistema Consigliato PII 300, 16 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet pilgrim.arxeltribe.com

Il gioco è discreto e può risultare interessante anche per gli avventurieri più smaliziati. Buoni gli enigmi e il sonoro, nella media tutto il resto.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	6
SONORO	7	LONGEVITÀ	5

6

IN ALTERNATIVA...

Road to India, Giu 01, 7
Un'avventura tra storia e leggenda, ambientata nell'India contemporanea.

La Leggenda del..., Mag 01, 5
Un'altra storia enigmatica, la cui trama si colloca dopo *Pilgrim*.

VIDEOGIOCHI?

Daily RADAR .it

www.dailyradar.it

TUTTO SUI VIDEOGIOCHI IN 5 CANALI

DALLA SQUADRA CHE HA CREATO

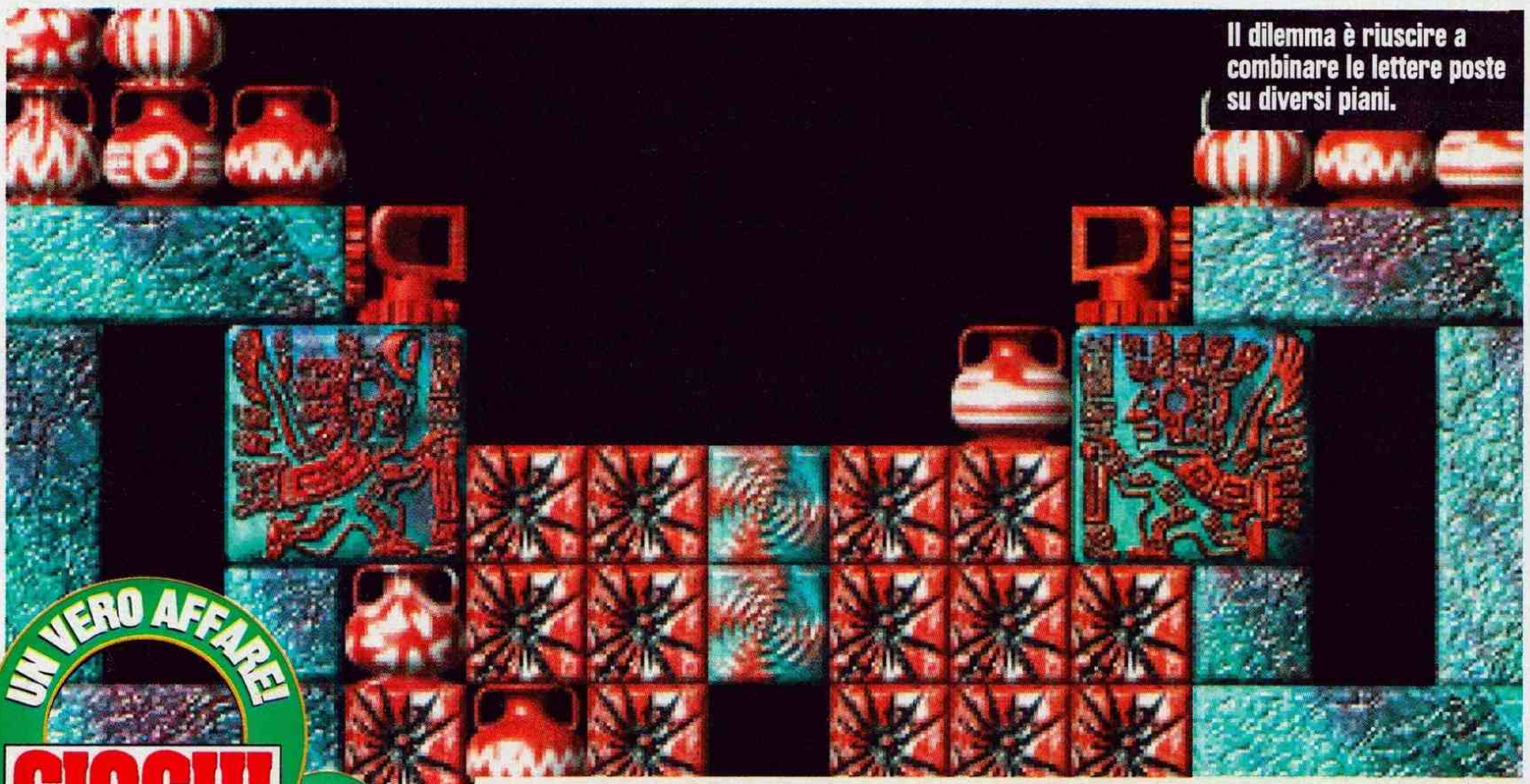
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER · UFFICIALE PS2 MAGAZINE · PSM

UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE · PLAYPOWER STATION

THINK X

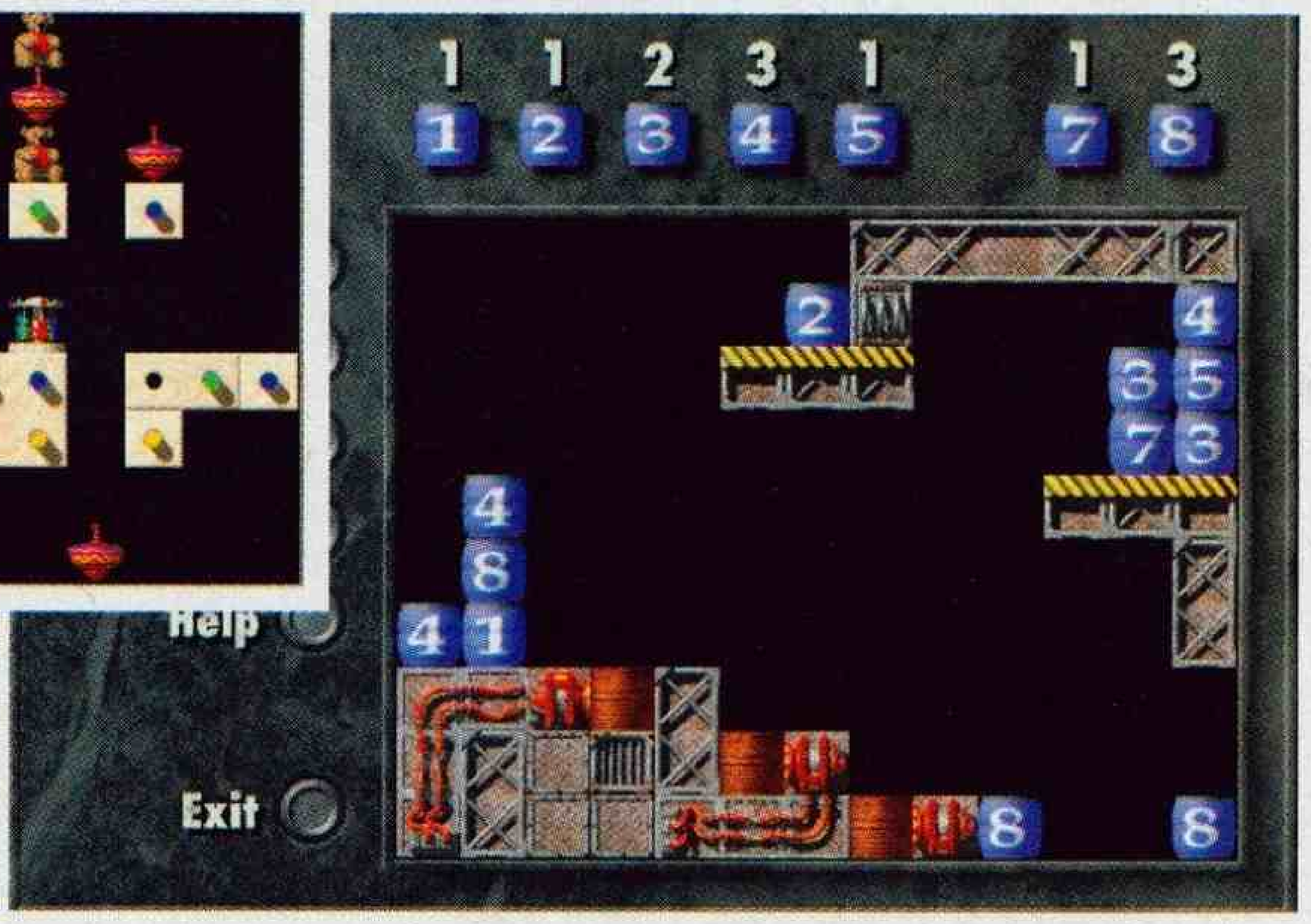
Siamo pronti a mettere a dura prova il nostro cervello?

■ Casa **JoWooD Production** ■ Distributore **Koch** ■ Prezzo **L. 19.900**



Il dilemma è riuscire a combinare le lettere poste su diversi piani.

UN VERO AFFARE! GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



DI fronte alle meraviglie grafiche dei titoli più alla moda, è facile dimenticare che i videogiochi possono fare pensare. Al contrario, *Think X* è un gioco di puzzle e ci costringerà a usare molto il cervello. Vale a dire che, per finirlo, dovremo avere pazienza, arguzia e un po' di tempo libero, da occupare rilassandoci in maniera intelligente.

I rompicapi proposti dal titolo, infatti, sono abbastanza complessi da mettere a dura prova il nostro ingegno. L'idea alla base del gioco è molto semplice. Dobbiamo eliminare tutti gli oggetti uguali, facendoli toccare tra loro. Basta farli cadere uno sopra l'altro, o avvicinarli spingendoli. Vige un'unica regola: possiamo muovere solo un pezzo alla volta. Gli ostacoli che si oppongono alla riuscita della nostra impresa, invece, sono molteplici. Per fare un esempio, gli oggetti, di diverso genere a seconda del livello di difficoltà scelto, non dovranno essere distrutti dai laser o dalle tremende piattaforme elettrificate.

Think X offre 168 schemi, suddivisi in sei livelli di difficoltà differenti. Il problema maggiore consiste nello scoprire qual è l'ordine giusto per eliminare i pezzi, cercando di non rimanere bloccati. La difficoltà è ben calibrata, cresce attraverso tutti i livelli, e propone sempre situazioni di partenza differenti.

Una delle qualità migliori di *Think X* è quella di farci divertire in qualsiasi momento, anche lasciandoci cimentare con schemi già visti. Difficilmente, infatti, ci ricorderemo la giusta sequenza di movimenti. Di conseguenza, anche una volta terminati (e risolti!) tutti i livelli, potremo tranquillamente ripartire dal primo, cercando di ritentare l'impresa con nuove trovate.

"Una sola regola per divertirsi pensando"

Pur se graficamente non eccezionale, *Think X*, al pari di *Tetris* e pochi altri prodotti, è appassionante per l'acutezza delle sue trovate, difficilmente riusciremo a dirgli di no, e il divertimento proseguirà schema dopo schema.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un rompicapo con poche regole e molti schemi di gioco, capace di imprigionarci per ore davanti al monitor. Perfetto per tutti.

GRAFICA	4	GIOCABILITÀ	8	7
SONORO	4	LONGEVITÀ	7	

Dobbiamo essere molto veloci: cerchiamo subito qualcosa per bilanciare il piatto di destra!

KEEP THE BALANCE

■ Casa **JoWooD Production**
■ Distributore **Koch**
■ Prezzo **19.900**

Keep the Balance è un gioco fuori dalla norma. Lo scopo è semplicissimo. Abbiamo due piatti di un'enorme bilancia. Al centro dello strumento c'è una scimmietta. A noi il compito di non lasciare cadere la bestiola, mantenendo bilanciato il peso da ogni parte.

Per riuscire in tale impresa, dovremo far saltare sui due piatti diverse serie di oggetti. Ogni oggetto avrà una sua massa e dovremo essere rapidi a calcolare le giuste combinazioni sia a destra, sia a sinistra. Una volta raggiunto l'equilibrio, verranno eliminati tutti gli oggetti e dovremo ricominciare.

Ovviamente, non mancheranno le sorprese. Prima di tutto un giullare, in maniera autonoma, potrà lanciare nuovi elementi, o eliminare quelli già presenti sui piatti; certi animali saranno in grado di mangiare i pezzi vicini a loro, mentre i ventilatori li faranno volare via. Tutti i livelli nasconderanno, quindi, insidie ben studiate e celate nel tipo di oggetti che dovremo combinare.

Procedendo nel gioco, ci renderemo conto di quanto sia complesso riuscire a tenere il frenetico passo di *Keep the Balance*, accantonando qualsiasi considerazione negativa in merito alla grafica (decisamente spartana). Saremo, infatti, troppo impegnati a pensare, a muoverci e a scegliere rapidamente i giusti accostamenti fra gli oggetti.

Oltretutto, questo titolo consente di misurarci con avversari in carne e ossa, grazie a un'ottima versione multi-giocatore, riuscendo in tal modo a non sfigurare nemmeno di fronte a capolavori del genere puzzle, come *Bust-A-Move 4*.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

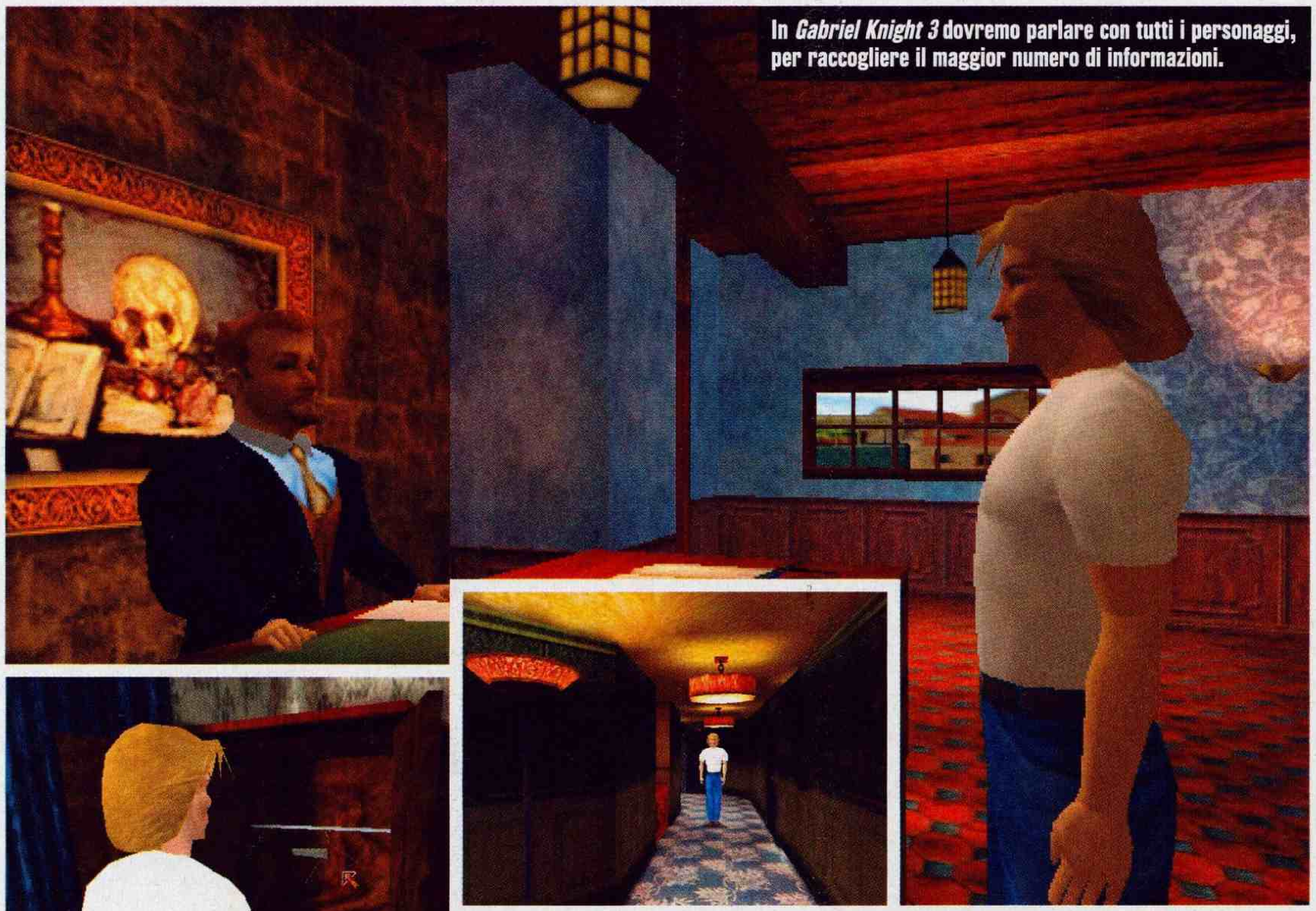
GRAFICA	4	6
SONORO	4	
GIOCABILITÀ	8	
LONGEVITÀ	8	

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

GABRIEL KNIGHT 3

■ Casa **Sierra** ■ Distributore **Leader** ■ Prezzo **L. 29.900**



In *Gabriel Knight 3* dovremo parlare con tutti i personaggi, per raccogliere il maggior numero di informazioni.

Esaminiamo attentamente tutti gli oggetti, per cercare di trovare le soluzioni ai vari enigmi.

Ci sono diversi generi d'avventure: testuali, punta e clicca, con l'interfaccia grafica e così via. Ultimamente, grazie a due titoli della LucasArts (*Grim Fandango* e *Fuga da Monkey Island*) si è affermato un sistema di controllo dove il personaggio principale è l'interfaccia di sé stesso. Una trovata che è piaciuta, e che sembra aver spalancato una nuova via per le avventure grafiche.

Gabriel Knight 3, al contrario, rispolvera il classico puntatore del mouse, con cui dovremo esaminare i vari ambienti in cui si articola la storia. Quando s'illuminerà, vorrà dire che potremo interagire con l'oggetto (o la persona, in alcuni casi) in questione.

A questo punto, apparirà un menu da cui dovremo selezionare l'azione che c'interessa, tramite una serie d'icone. Ogni immagine rappresenterà un'azione comune, come prendi, apri, tira, e via dicendo. In questo modo, semplice e lineare, Gabriel interagirà con tutto ciò che lo circonda.

I pregi del gioco, però, non si fermano a questo aspetto. L'atmosfera inquietante, gli enigmi ben costruiti e un'ottima grafica 3D completano il quadro dell'avventura. La trama di *Gabriel Knight 3* è composta da un denso susseguirsi di intrighi da far gelare il sangue, e si basa soprattutto sulla ricerca di oggetti e indizi. Anche i dialoghi con gli altri personaggi costituiscono un aspetto di primaria importanza. Gli ostacoli, quindi, devono essere sempre affrontati con uno sguardo d'insieme e riflettendo bene sugli

"Un denso susseguirsi di intrighi da far gelare il sangue"

oggetti raccolti. Vale la pena di sottolineare anche un altro aspetto del gioco, legato alla possibilità di spostare la "telecamera" posta, normalmente, dietro alle spalle di Gabriel. Saremo in grado, infatti, di riposizionare di volta in volta il punto di vista, in modo da seguire al meglio i movimenti del nostro eroe.

Realistico alliinverosimile, *Gabriel Knight 3* è un'avventura davvero notevole e consigliatissima a tutti gli appassionati. GIOCHI COMPUTER

Un'avventura emozionante e ricca di misteri. Sarebbe un peccato lasciarsela sfuggire a questo prezzo!

€ € € € €

HOMEWORLD

■ Casa **Sierra**
■ Distributore **Leader**
■ Prezzo **L. 29.900**

Homeworld è un titolo strategico spaziale dalle molte anime. Passato alla storia grazie all'innovativo sistema grafico tridimensionale, si ripresenta al giudizio del pubblico in veste economica; un'occasione che mette l'acquolina in bocca a tutti gli appassionati che se lo siano lasciato sfuggire in passato.

In questo piccolo capolavoro, si sposano alla perfezione vari stili di gioco. Il combattimento si svolge in tempo reale, il che significa che coordineremo gli attacchi e la capacità difensiva delle truppe al nostro comando contemporaneamente alle mosse dell'avversario, sia esso umano o rappresentato dall'Intelligenza Artificiale del computer. Accanto a questo aspetto, troviamo una componente gestionale. Dovremo, infatti, raccogliere risorse, costruire caccia, navi spaziali e, nel frattempo, ricercare nuove tecnologie.

Tutto questo, però, sarebbe ben poca cosa senza un sistema di controllo semplice ed efficace (basato quasi totalmente sull'uso del mouse), una grafica notevole e un ritmo di gioco sapientemente dosato. La storia che fa da sfondo a *Homeworld* è avvincente, e le molte missioni della modalità "campagna" sono ben collegate fra loro, con tanto di epico scontro finale.

La versione multigiocatore, inoltre, consente di misurarci con altri esseri umani sparsi per le oscure profondità di Internet, mettendo a dura prova il nostro genio militare. Insomma, questo è un gioco da non perdere! GIOCHI COMPUTER

La gestione delle astronavi è molto rapida e semplice

€ € € €

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

Microforum

Ecco i migliori software per tutti a sole

[9.900 lire]

Siete persone molto esigenti? C'è chi sa anticipare ogni vostra aspettativa: Microforum, leader nel settore dei prodotti per l'informatica con una vastissima scelta di software per tutti i gusti e tutte le età a prezzi che non trovano rivali sul mercato. Oltre 150 titoli di vari argomenti, giochi, educational, prodotti per l'ufficio, per la casa, per il tempo libero, tutti interattivi, a sole 9.900 lire. Per consultare il catalogo completo visitate il nostro sito Internet **www.microforum.it** o telefonateci.

• • • ecco un primo assaggio!

WILD RACING
Azioni mozzafiato stimoleranno i vostri riflessi, con grandi effetti speciali e risposte ai comandi di guida stupefacenti. Una struttura di gioco avvincente e appassionante che vi assicurerà ore di gran divertimento.

L'INGLESE con HyperteAch
Disponibili il Livello Base (CD 1), il Livello Intermedio (CD 2), e il Livello Avanzato (CD 3). L'approccio educativo è molto pratico, sia nei contenuti didattici, sia in quelli software.

NAVIGATORE STRADALE D'ITALIA
L'indispensabile amico dell'automobilista, che pianifica gli itinerari con stupefacente precisione e stampa anche cartine dettagliate.

IL GIOCO DEL DOPPIAGGIO
Il gioco che vi consentirà di doppiare grandi attori e attrici. Una creazione esclusiva di Microforum Italia che vi consente con incredibile facilità di doppiare i filmati su CD in "presa diretta. Potrete vedere il film a pieno schermo e ascoltare gli attori parlare con le vostre voci!

R.C.P. associati

Visitate www.microforum.it

Nei migliori centri commerciali, nei microforum point, nelle librerie e nei computer-shop.

Microforum Il meglio a meno.

Microforum Italia SpA Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 0633251274 - fax 0633251475 - www.microforum.it

LA PAROLA AI LETTORI

In questa pagina, trovano voce le opinioni dei nostri lettori. Se pensiamo che GMC abbia trattato il nostro gioco preferito troppo male, oppure che un titolo sia stato ingiustamente premiato, non abbiamo che da far sentire la nostra voce!

SOUL REAVER

■ Eidos ■ GMC Ott 99 ■ VOTO **8**

Non mi dilungherò sulla trama di questo titolo, basti sapere che è ben congegnata e che il gioco inizia con il nostro ritorno in vita in un mondo che non vedevamo da secoli; inutile dire che è tutto tragicamente cambiato! La prospettiva grafica è in terza persona, e dovremo impersonare Raziel, un ex-vampiro ora diventato un "mietitore d'anime". Il nostro scopo è semplice, e si riduce alla pura e fredda vendetta: distruggere il nostro creatore e i suoi malefici fratelli. Raziel, durante la sua missione, guadagnerà sempre più poteri, e saremo anche in grado di ritornare indietro nel gioco, per esplorare aree prima inaccessibili. L'aspetto, anche se ormai superato, è comunque molto gradevole, con degli effetti cromatici molto curati che riescono a rendere bene il mondo fantastico di Nosgoth. Il gioco è davvero lungo da completare, e non ce ne dimenticheremo troppo in fretta.

ErSiggo

Un gioco molto valido, che ci terrà attaccati allo schermo facendoci impersonare una creatura non morta, alla ricerca di sangue e vendetta. **8**

STAR WARS REBELLION

■ LucasArts ■ GMC Mag 98 ■ VOTO **8**

Avere una galassia da comandare, controllando oltre 200 pianeti e gestendone le risorse, è solo uno degli elementi che caratterizzano *Star Wars: Rebellion*. Potremo scegliere se schierarci dalla parte dell'Alleanza Ribelle o del malvagio Impero, e comandarne la flotta in fantastiche sequenze di battaglia, determinando la strategia migliore da adottare per battere l'avversario. Inoltre, sarà possibile utilizzare tutti i personaggi del film in missioni di spionaggio, rapimento, sabotaggio e vedremo in azione tutte le navi della trilogia di George Lucas, dal Super Star Destroyer all'incrociatore Mon Calamari, dai caccia X-Wing alla temibile Morte Nera! Purtroppo, non controlleremo le truppe direttamente (a parte nelle battaglie spaziali), ma avremo una gestione di più alto livello. Insomma, *Star Wars: Rebellion* si presenta come un altro capolavoro della LucasArts, che non potrà mancare nella collezione degli appassionati di "Guerre Stellari" e a quelli dei giochi strategico-gestionali.

Seifer

Con *Rebellion* le nostre guerre virtuali non potranno che essere "Stellari".

Uno dei migliori giochi di strategia e gestionali: potremo mandare in missione Han Solo, Luke Skywalker, Darth Vader e tutti i nostri eroi di "Guerre Stellari". **8**

DEUS EX

■ Eidos ■ GMC Ago 00 ■ VOTO **8**

Per *Deus Ex* non si poteva scegliere un nome migliore, visto che il gioco è veramente DIVINO! In questo titolo, i programmatori sono stati in grado di far coesistere due tra i generi videoludici più appassionanti: GdR (ovvero giochi di ruolo) e sparatutto. Se la bellezza del gioco stesse solo in questa particolarità, staremmo parlando "solo" di un buon titolo; ma *Deus Ex* va ben oltre! Innanzi tutto, il totale cambiamento dell'evolversi della storia secondo le scelte del giocatore garantisce un buon margine di rigiocabilità; oltre a questo, va detto che l'interazione con il mondo di gioco è prossima alla realtà, e che la storia su cui si snodano le vicende di J.C. Denton (il protagonista) è davvero degna di un film! Volete un esempio? Basta sapere che giocando, si arriva a circa mezz'ora prima della fine del gioco senza ancora aver capito chi è realmente dalla nostra parte e chi no, e questo influisce sulle scelte da fare! Per finire, esiste la possibilità di accumulare punti esperienza per migliorare le abilità del personaggio (armi pesanti, elettronica, fucili, abilità nello scassinare le serrature, ecc.). Anche questo gioco ha un difetto: quando lo avrete finito, vorreste dimenticare tutto, per poter rivivere daccapo la stupenda avventura!

Alessandro

Un magnifico mix tra sparatutto e GdR, con una trama entusiasmante. La modalità multiplayer è stata ampliata grazie a una recente patch. **9**

L'ultima versione di *FIFA* non ha proposto troppe innovazioni.

FIFA 2001

■ EA ■ GMC Nov 00 ■ VOTO **9**

Come ogni anno, Electronic Arts pubblica una nuova versione del suo gioco di calcio più venduto al mondo, ovvero *FIFA*. Non mancano i soliti ammodernamenti, la miriade di opzioni tecniche per gestire al meglio il nostro club, le nuove animazioni dei giocatori e i tornei, ma purtroppo è assente qualsiasi altra vera innovazione, in grado di far uscire *FIFA* da quella cerchia di sequel che vengono indicati semplicemente con il termine "aggiornamento". Quando il trucco funziona (e bene), è inutile cambiarlo; purtroppo, però, il titolo soffre degli stessi secolari difetti che lo accompagnano da molte edizioni, ma che nessuno sembra intenzionato a correggere. Con questo mi riferisco, principalmente, alle molte e irritanti lacune del sistema di gioco, assolutamente irrealistico e frenetico, che portano *FIFA 2001* ad essere più vicino a un prodotto "arcade" che a una simulazione.

Marco Ofeli

Il solito gioco di calcio poco realistico e iperveloce, in cui l'unico vero punto di forza è la grafica. Con qualche difetto in meno sarebbe fantastico! **6**

Se vogliamo esprimere la nostra opinione su un gioco, basta scrivere una mail a Nemesis (**nemesis@futuremediaitaly.it**) o una lettera (l'indirizzo è sempre Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45 – 20128 Milano) che ogni mese selezionerà le migliori quattro prove. Non scriviamo più di 800 caratteri e non dimentichiamoci il voto espresso da uno a dieci, come a scuola!
La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti in redazione. I manoscritti, pubblicati o meno, non verranno restituiti.

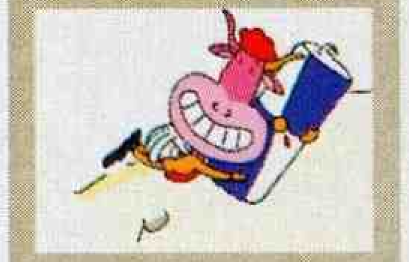
Cossacks
- European Wars
L'inizio di
una nuova era...
EUROPEAN WARS
Cossacks
PC CD-ROM
cdv
© 2001 CDV Software Entertainment AG. All violations will be prosecuted under civil and criminal law.
CDV & Cossacks: European Wars are trademarks of CDV Software Entertainment AG.
LEADER
www.leaderspa.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Max Payne, assaggia la mia Rail"



Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Vendo tutto a prezzi di realizzo!"

Max Payne
GMC.HyperAlex
"Questo cattivo non funziona più, datemene un altro!"

Max Payne
BANNED.Neon
"Dove sarà la prossima stanza segreta?"

Microsoft Combat Flight Simulator 2
GMC.Homer
"Un ritorno ai cilei di Midway!"

Max Payne
GMC.WOLF
"Sono armato, pericoloso e molto arrabbiato!"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET 02/4886711
CD VERTE 0331/226900
CTO 051/753133
HALIFAX 02/413031
LEADER 0332/874111
MICROIDS 02/34592392
MICROSOFT 02/703921
INFOGRAMES 02/93767203
KOCH 0473/247084

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *F1 Racing Championship* e ci divertiamo un sacco sui circuiti di Formula Uno, diamo un'occhiata sotto "Simulatori di guida"!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Mar 00/Apr 01
■ **Demo:** Gen 00

La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer.

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere.

3) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic/Nat 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate.

4) NO ONE LIVES FOREVER Feb 01 VOTO 8
Casa: EA/Fox Distributore: CTO
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Nov 00
Indossiamo i panni della bella Cate Archer in missioni spionistiche degne di Ken Follet!

5) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*...

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nat 00
■ **Demo:** Nat 00

Come ogni anno, *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer. I punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolari.

2) UEFA CHALLENGE Giu 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Libertà di gioco insuperabile e statistiche aggiornate fanno di questo titolo la vera alternativa a *FIFA*.

3) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

4) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

5) EURO 2000 GIU 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si sposano ai miglioramenti nel realismo di gioco.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) HIDDEN & DANGEROUS Lug 99 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
■ **Trucchi:** Dic 99/Gen 01 ■ **Gioco completo:** Set 01
Missioni al cardiopalmo e un sistema di controllo innovativo, da provare assolutamente.

3) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili.

4) SWAT 3 ELITE EDITION Dic 00 VOTO 7
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 00 ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Ora anche in multiplayer.

5) MECHWARRIOR 4 Feb 01 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 01 ■ **Demo:** Feb 01
Tornano i Mech della Fasa in un simulatore davvero eccezionale e divertente!

SIMULATORI DI GUIDA

1) F1 RACING CHAMPIONSHIP
Casa: Ubi Soft Distributore: 3D Planet
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Mag 01

Splendida grafica, sistema di guida appagante e verosimile, se amiamo la Formula Uno non possiamo perderlo.

2) SUPERBIKE 2001 Ott 00 VOTO 9
Casa: EA Sports Distributore:C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata e emozionanate.

3) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa: Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
La Formula Uno vista con gli occhi di Geoff Crammond, nella sua più recente incarnazione.

4) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa: Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000.

5) COLIN MCRAE 2.0 Gen 01 VOTO 8
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 01 ■ **Demo:** Feb 01
Giocabilità immediata e tanti circuiti. Un titolo di guida rallyistica adatto a tutti i palati.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) BLACK & WHITE
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Apr 01 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 01/Ago 01/Set 01
■ **Demo:** Nessuno

Siamo davanti a una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Innovativo e geniale, questo "simulatore di divinità" è imperdibile.

2) SHOGUN: TOTAL WAR Giu 00 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Set 00/Mag 01 ■ **Demo:** Mar 00
Nel Giappone feudale, sfideremo i signori della guerra, affrontando battaglie di dimensioni epiche.

3) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista, dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni.

4) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale.

5) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Apr 01 ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante.

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto: 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99

La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere.

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa: EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo.

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa: 3DO Distributore: 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza.

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa: Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor.

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa: Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima, fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40.000.

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
Trucchi: Ott 00
Demo: Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia.

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa: EA/Maxis Distributore: C.T.O.
Trucchi: Apr 99 **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) PC CALCIO 2001 Mar 01 VOTO 7
Casa: Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione.

5) TROPICO Lug 01 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Set 01 **Demo:** Lug 01
Un paradiso caraibico e il suo leader carismatico, in poche parole un titolo divertente e intrigante.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
Trucchi: Gen 98-Gen 01
Demo: Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa.

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Sett/Ott 99 **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett.

5) THE LONGEST JOURNEY Nat 00 VOTO 8
Casa: Funcom Distributore: 3D Planet
Trucchi: Feb-Mar 01 **Demo:** Nessuno
Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati.

AZIONE/AVVENTURA

1) MAX PAYNE
Casa: Take2 Distributore: CD Verte
Prova: Set 01 Voto: 9
Trucchi: Ott 01
Demo: Nessuno

Spettacolare e coinvolgente, un titolo d'azione destinato a fare storia. Ricco di effetti speciali innovativi e colpi di scena degni di un film.

2) TOMB RAIRED IV T.L.R. Gen 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Feb 00
I misteri dell'antico Egitto si sposano con successo alle avventure della bella Lara Croft.

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa: Lucas Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato, alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile.

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Apr 01 **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi.

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 00 **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo.

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa: Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia.

3) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa: Hasbro/Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B-17 e vestiamo i panni di tutti i dieci membri dell'equipaggio.

4) BATTLE OF BRITAIN Mar 01 VOTO 8
Casa: Empire Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Battaglia di Inghilterra resa nei minimi dettagli, con decine di aerei e tanta atmosfera.

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile.

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
Trucchi: Ago 00
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons.

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Gen 01 **Demo:** Nessuno
Un giocodi ruolo dalle proporzioni gigantesche, impegnativo e appagante. Da non perdere.

3) DIABLO II Ago 00 VOTO 9
Casa: Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Set 00 **Demo:** Mar 01
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico.

4) ANACHRONOX Ago 01 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Set 01
La risposta occidentale a *Final Fantasy*, con una trama intrigante e grande libertà di scelta.

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa: EA/Origin Distributore: C.T.O.
Trucchi: Giu 01 **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 8
Trucchi: Gen 01
Demo: Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!

2) NBA LIVE 2001 Mag 01 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 01
Non una rivoluzione rispetto ai precedenti, ma è ancora il miglior gioco di basket sulla piazza.

3) MADDEN NFL 2000 Nat 99 VOTO 7
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Cryo Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante.

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Gioco completo regalato su:** GMC Nat 00

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Gen 01 **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: 3D Planet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa: Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Set 99 **Demo:** Mag 99

3) I-WAR 2 EDGE OF CHAOS Lug 01 VOTO 8
Casa: Infogrames Distributore: Infogrames
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa: Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Lug 00 **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

CINQUE MOTIVI PER CUI *MAX PAYNE* È CINEMATICO

Giocando a *Max Payne* l'abbiamo associato a:

1) Arma letale
Anche qui, l'eroe era un cane sciolto e sparava come un bullo di strada.

2) Ace Ventura
Perchè un uomo si giudica anche da come si veste.

3) Pulp Fiction
Sangue e situazioni improbabili non sono un'esclusiva di Max.

4) Shining
Per i livelli da incubo col pianto dei neonati.

5) Matrix
Perché non c'è uno scontro a fuoco che non gli sia sfacciatamente ispirato.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

QUARTA PARTE!

BLACK & WHITE

Dopo aver affrontato le insidie del terzo mondo siamo trasportati su una nuova isola. Ma cosa succede? Orrore! Il nemico sta bersagliando il nostro villaggio con fulmini e palle di fuoco. La battaglia si prospetta dura già dal principio.

TRUCCHI

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Un gioco semplice, dinamico e "veloce", anche se un po' troppo facile e "giocoso" per gli appassionati esperti o esigenti.

Per velocizzare la moto:

Creiamo una copia di sicurezza del file "physics.csv", nella cartella "bikes\bike1", poi apriamolo con il BloccoNote. Modifichiamo la riga:

nEngineMaxRevs,1180,15

con

nEngineMaxRevs,1680,15

La nostra moto "volerà" fino a 400 km/h!

Testa-coda e... contromano: Affianchiamo un concorrente sulla destra e avviciniamoci sempre più a lui. A un certo punto, faremo un giro intorno all'avversario, e dopo il testacoda ci ritroveremo in contromano!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Uno dei migliori titoli di skateboard per il nostro computer. Colorato e divertente, ha una buona grafica e un'ottima giocabilità. Per attivare i trucchi, digitiamo questi codici durante il gioco o nel menu principale. Premiamo e teniamo premuto il tasto "7" del tastierino numerico e inseriamo nell'ordine i codici che abilitano i trucchi.

Neversoft Skaters - Su, C, C, V, Destra, Su, B, V
Abilita tutto - Spazio, ⇨

In questo mondo la conquista di altri villaggi (oltre al mantenimento dei propri) sarà ancora più importante che in precedenza. Dovremo dimostrare di aver imparato a memoria l'uso di ogni miracolo a nostra disposizione, così come l'importanza del singolo fedele. Man mano che cresceremo, ci renderemo conto di come la vita di un dio sia complessa, e di come ogni atto debba essere ponderato per continuare a mantenere il potere. Non importa che siamo buoni o cattivi: chi è di animo generoso, a volte, dovrà trattare con poco riguardo la sua gente se vuole evitare stragi peggiori, così come un perfido dittatore potrà trovarsi costretto a fare qualche concessione.

Tutti i miracoli che abbiamo appreso verranno rappresentati nei pressi del tempio grazie a una sorta di icona.

I MIRACOLI

I miracoli sono tutto, ma risultano legati a doppio filo alla fede degli abitanti. Se questa è elevata, avremo tutta l'energia necessaria per stupire chiunque, e per farla crescere dovremo continuare a sfoggiare le nostre capacità. Insomma, un serpente che si morde la coda.

CIBO

Questo è un miracolo fondamentale. Del resto, il primo problema dell'uomo è proprio di nutrirsi per sopravvivere. Cosa di meglio, dunque, se non riempire la pancia a un gruppo di nativi, quando siamo intenzionati a convertirli al nostro credo? Teniamo sempre pieni di cibo i granai dei villaggi, e la zona del tempio dove gli adoratori ballano.
Al popolo non mancheranno le energie per danzare in nostro onore e per idolatrarci.

LEGNA

Non dimentichiamo che, dopo il vitto, è l'alloggio il problema più pressante per gli umani. Facciamo in modo che ogni abitante del nostro regno possieda una casa dove vivere con la sua famiglia, e impegniamoci affinché il villaggio si espanda il più possibile. Abbiamo bisogno che i fedeli predichino il nostro verbo anche alle popolazioni vicine.

GUARIGIONE

Quando una persona si sente vicina alla morte, e si ritrova magicamente in piena salute, non può che amare chi l'ha portata a gioire di nuovo. A noi non costa nulla aiutare chi è in difficoltà, anche perché spesso potremo ricavarne qualcosa in cambio. Il miracolo si rivela molto utile, soprattutto in caso di attacco nemico. Dimostriamo ai nostri fedeli che, se anche un altro dio li può ferire, noi abbiamo il potere di curarli; oppure, decidiamo noi stessi di infliggere il dolore e poi guariamoli, ricordandogli che se non fanno quello che diciamo potremo condannarli alla sofferenza eterna. Inoltre, se usiamo il nostro potere su villaggi comandati dagli avversari, acquisiremo facilmente influenza su di loro.

ACQUA

Il liquido fondamentale non deve mai mancarci. Grazie a esso, i nostri seguaci possono irrigare i campi e tenere in vita le foreste che forniscono legna in abbondanza. Oltre a questo, il miracolo in questione si rivela fondamentale per spegnere eventuali incendi, che

potrebbero mettere a serio repentaglio l'esistenza stessa del villaggio.

Cerchiamo di farne buon uso: se il perfido Lethys oserà attaccarci con delle palle di fuoco, saremo in grado di salvare buona parte del villaggio.

Sembra strano, ma sono d'accordo con il mio collega. Certo che, anche se nessuno ci minaccia, questo potere potrebbe farci comodo. Pensa che divertimento sarebbe accendere fuocherelli qua e là, per poi spegnerli magicamente. Ci adorerebbero tutti ciecamente!

PALLA DI FUOCO

Questo è sicuramente uno dei miracoli che ci troveremo a usare più spesso! Può essere utile in ogni situazione, sia ai buoni, sia ai cattivi. Lanciando le palle di fuoco contro i villaggi vicini impressioneremo i loro abitanti; decidendo poi di salvarli dalla distruzione totale, potremo praticamente dire di averli in pugno. Anche il semplice lanciare sfere innocue in cielo, facendole poi finire in mare, contribuisce alla conversione di altre genti. In caso di necessità, saremo in grado di attaccare la creatura nemica, così come di punire il popolo, se ha fatto qualcosa che non doveva. Nel corso del gioco, ci sarà consentito di potenziare questo miracolo per ben due volte.

FULMINE

Gli effetti di una palla di fuoco possono essere devastanti, soprattutto se viene lanciata vicino a una foresta.

Il fulmine è un potere molto simile alla palla di fuoco. È utile agli stessi fini, e può essere potenziato due volte. La differenza principale sta nel fatto che è molto più preciso; invece di lanciarlo, basterà premere il tasto azione per scatenare una violenta tempesta di fulmini nell'area coperta dalla nostra mano. Lo svantaggio è che non può essere utilizzato in zone al di fuori della nostra influenza, prerogativa della palla di fuco.

TEMPESTA

Un miracolo simile ai due precedenti. Selezioniamo un'area e, all'interno di essa, si formerà una violentissima tempesta, con tanto di pioggia a catinelle, lampi e fulmini. Può essere utilizzato per aumentare la fede dei popoli, che rimarranno parecchio stupiti nel vedere una bellissima giornata mutare così repentinamente e senza alcuna spiegazione, se non ovviamente il nostro inesauribile potere.

SCUDO FISICO

Non siamo gli unici a giocare con i nostri poteri. Anche le altre divinità si dilettano con questo passatempo, e spesso a spese dei nostri villaggi, che per soddisfare la noia di qualche dio, vengono bombardati con pietre, palle di fuoco e molto altro. Lo scudo fisico ci viene in aiuto. Grazie a esso, proteggeremo la nostra gente e allo stesso tempo aumenteremo la loro fede. Il potere di preghiera del villaggio, inoltre, terrà lo scudo in piedi più a lungo.

SCUDO SPIRITUALE

La difesa precedente si rivela molto utile in caso di attacco diretto, ma ci sono altre situazioni in cui non basta. La creatura dell'avversario, infatti, può attraversare senza problemi lo scudo fisico, e una volta all'interno non esiterà a infastidire chi crede in noi. Lancerà, per esempio, una serie di miracoli per portare dalla sua parte chi ci è stato fedele a lungo. Non permettiamo che ciò accada, e preveniamo l'infausto evento usando lo scudo spirituale.

FORESTA

Il fine di questo potere è simile a quello della legna. Creando una foresta dal nulla, avremo

TRUCCHI

Spazio, Spazio, C, V, Su, Giù, Sinistra, Su, C, V, Spazio, V, B, Spazio, V, B
Abilita tutti i livelli – Su, Su, V, Destra, Su, C, V, Destra, Su, Sinistra, C, C, Su, B, B, Su, Destra
Tutti i personaggi nascosti – C, B, Destra, V, B, Destra, B, V, Destra, C, Destra, Su, Su, Sinistra, Su, C
"Meter" ai massimi livelli – Spazio, V, B, B, Su, Sinistra, V, C
Per passare al livello 5 – Su, C, V, Su, Giù
Per passare al livello 6 – Giù, C, V, Su,Giù
Per passare al livello 7 – Sinistra, C, V, Su, Giù
Per passare al livello 8 – Destra, C, V, Su, Giù
Per passare al livello 9 – B, C, V, Su, Giù
Per passare al livello 10 – Spazio, V, B, C, V, Su, Giù
Per passare al livello 13 – Spazio, V, B, Spazio, Spazio, Spazio, C, V, Su, Giù,
Punti Extra – C, B, Destra, C, B, Destra, C, B, Destra
Soldi extra – Spazio, Giù, Sinistra, Destra, Giù, Sinistra, Destra
Per completare il gioco – B, Sinistra, Su, Destra, B, Sinistra, Su, Destra, Spazio, B, Sinistra, Su, Destra, B, Sinistra, Su, Destra
Per partire ogni volta da un punto diverso – C, V, Destra, Su, Giù, Su, Sinistra, C, V, Destra, Su, Giù, Su, Sinistra, B, Su, Sinistra, V
Migliora l'equilibrio – Destra, Su, Sinistra, C, Destra, Su, C, V
Per tornare bambini! – Destra, C, V, Su, Giù
Modalità Turbo – Giù, C, V, Destra, Su, B, Giù, C, V, Destra, Su, B
Sangue & Sangue – Destra, Su, C, V
Teste enormi! – C, B, Su, Sinistra, Sinistra, C, Destra, Su, Sinistra
Modalità "wireframe" – Giù, B, Destra, Su, C, V
Per rallentare il gioco – B, Su, V, C, Spazio V, B
Per togliere le "texture" – Giù, Giù, Su, C, V, Su, Destra
Modalità "disco" – Giù, Su, C, B, Su, Sinistra, Su, Spazio
Per abbassare la gravità – Spazio, C, Sinistra, Su,

TRUCCHI

Giù, Su, C, V
Gravità bassissima – Sinistra, Su, Sinistra, Su, Giù, Su, C, V, Sinistra, Su, Sinistra, Su, Giù, Su, C, V
Per ingrassare! – Spazio, Spazio, Spazio, Spazio,Sinistra, Spazio, Spazio, Spazio, Spazio, Sinistra, Spazio, Spazio, Spazio, Spazio, Sinistra
Per dimagrire! – Spazio, Spazio, Spazio, Spazio, C, Spazio, Spazio, Spazio, Spazio, C, Spazio, Spazio, Spazio, Spazio, C
Per rovesciare il livello – Su, Giù, Sinistra, Destra, V, Spazio, C, B, Su, Giù, Sinistra, Destra, V, Spazio, C, B
Per volare! – Su, Su, Su, Su, Spazio, C, Su, Su, Su, Su, Spazio, C, Su, Su, Su, Su
Ora premiamo "spazio" per volare, "V" per muoverci in avanti e i tasti "7" e "9" del tastierino numerico per girare a sinistra e destra.

THE MOON PROJECT
Un gioco di strategia ben realizzato, che ha come ambientazione la cara vecchia Luna. L'interfaccia di gioco non è immediata e potrebbe complicare la vita, soprattutto ai videogiocatori meno esperti. Inseriamo questi codici durante il gioco per attivare i corrispondenti trucchi:

Cheater 1 – attiva i trucchi
MyBrainIsFaster 1 – velocizza le ricerche
Limit_Up X – aumenta il limite per le unità al valore X
MoneyForNothing X – aumenta i soldi! Al posto di X mettiamo un numero
ByeBye – per perdere subito la partita
Shower – pioggia e lampi!
beautifulmoon 1 – mostra la mappa
hotground – per piazzare le mine
GoHome! – distrugge i nostri edifici selezionati
Smash – distrugge gli edifici selezionati del nemico
JudgementDay – distrugge tutti i nemici nella visuale

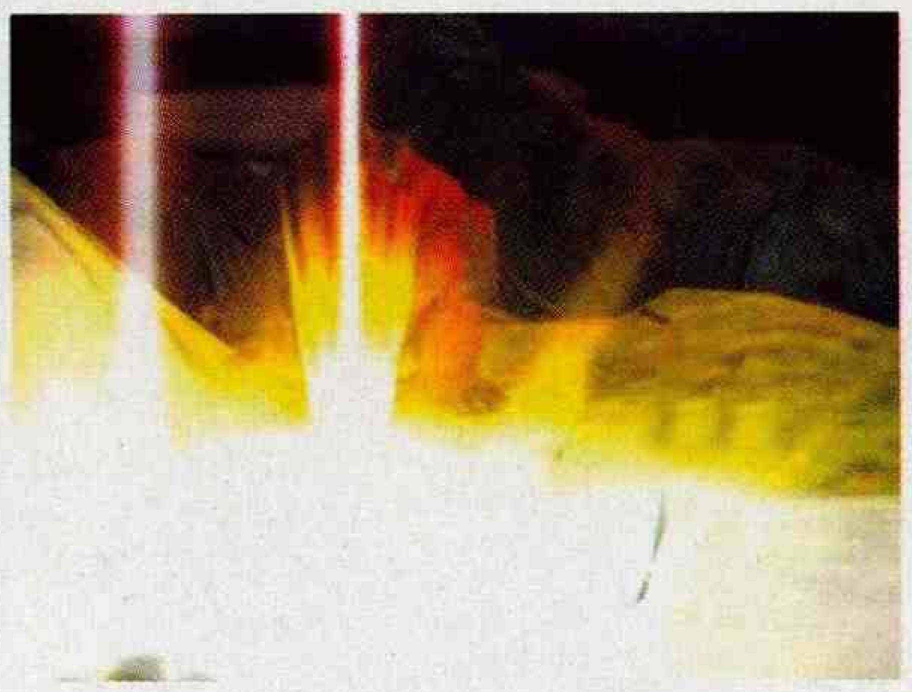
materializzato parecchia materia prima per case e templi, anche se, utilizzando questo metodo, impressioneremo molto di più chi assiste al miracolo. Del resto, osservare una foresta che si crea magicamente dal nulla è un evento che segna indelebilmente la vita di qualcuno. Cerchiamo di costruire i boschi sempre in luoghi vicini al deposito di legna, in modo da migliorarne l'efficacia.

CREATURE ALATE
Le colombe, ma più in generale i volatili, sono sinonimo di pace e libertà. Vedere uno stormo di uccelli innalzarsi e volteggiare con grazia attirerà le attenzioni del popolo, che non potrà far altro che rimanere estasiato, e credere in noi. Se vogliamo portare dalla nostra parte qualcuno, questo è il modo migliore di raggiungere il risultato (affermazione che non farà piacere ai perfidi incalliti), anche se ci costerà parecchio potere magico.

ATTACCO DEI LUPI
Ne abbiamo subito uno nel terzo mondo, come regalino del nostro avversario, quindi sappiamo bene di cosa si tratta. In poche parole, questo potere crea un feroce branco di lupi che attaccano con violenza il villaggio designato, portando dietro di sé morte e dolore. Come nel caso delle creature alate, il potere di convincimento è enorme, così come l'energia richiesta.
Molto utile se vogliamo ridurre drasticamente la popolazione di un insediamento.

TELETRASPORTO
Nonostante sembri innocuo, si tratta di uno dei miracoli più utili del gioco. La disposizione delle risorse, così come dei vari villaggi, è fondamentale. Dobbiamo far sì che i lavoratori non passino troppo tempo a muoversi dalle abitazioni al luogo di lavoro. Stessa cosa per il tempio, tutti devono recarsi ad adorarci, ma non possiamo costringerli a perdere giorni interi per il viaggio. Creiamo, dunque, delle zone di trasporto nei punti critici, e noteremo come molti problemi si risolveranno in fretta.

MEGABLAST



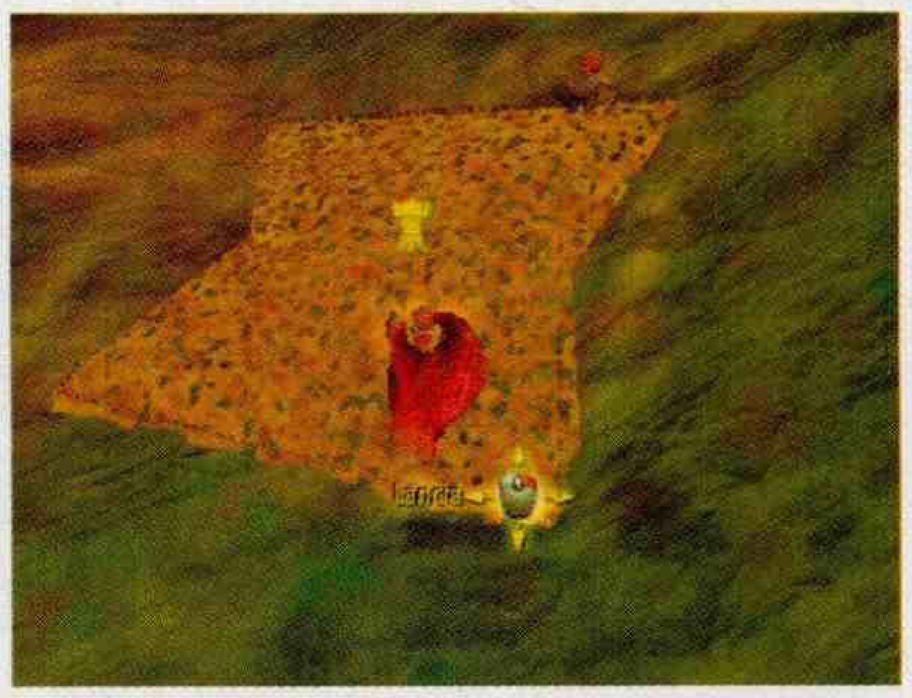
Se siamo cattivi, il miglior modo di seminare la devastazione è proprio questo. Chi osserverà un tale miracolo in azione non potrà far altro che inorridire, chinandosi di fronte a chi è capace di tanto.
Noi, ovviamente!

I DISCEPOLI
Fin dall'inizio, abbiamo capito l'importanza dei convintissimi sudditi che spronavano gli altri a credere in noi, insegnando loro a lavorare e a migliorare i ritmi produttivi. Sono quelli che ci hanno dato i figli migliori, seguendoci attraverso i vari vortici, o che sono rimasti negli altri paesi per ricordare a tutti la nostra figura, oltre che per spargere il verbo ai più giovani. Perché, allora, non avvicinarci maggiormente al nostro popolo, approfondendo la conoscenza di ogni suo componente?

ALLEVATORI

Questa classe racchiude alcuni fra i più importanti elementi del nostro popolo. Dobbiamo avere molti allevatori se vogliamo che i nostri villaggi si espandano e raggiungano i confini di quelli del nostro avversario, portando con loro il nostro verbo e la nostra cultura. In caso contrario, i villaggi si svuoteranno lentamente e, ogni volta che ci passeremo sopra, la parola "bambini" risuonerà angosciante, ricordandoci del nostro tragico errore.

CONTADINI
Anche loro non devono mancare, visto che in parte fanno le nostre veci. Noi siamo persone di mondo, indaffarati in mille luoghi,



costantemente frastornati dal fuso orario e dalle riunioni fiume, mica possiamo pensare a tutto.
Se non vogliamo impazzire continuando a creare cibo magico per sfamare le varie comunità, non ci resta che affidare l'oneroso incarico a qualcuno che lo farà nella maniera migliore, degna appunto di un dio. Non perdiamo tempo, raccogliamo tutti quei nulla facenti e posiamoli vicino a qualche campo di grano, se vogliamo vederli al lavoro per il bene comune.

PESCATORI

Svolgono lo stesso compito dei contadini, riempendo le scorte del paese con pesci, invece che con il raccolto. Se la spiaggia non è vicinissima al centro abitato, è consigliabile creare un teletrasporto sino al deposito.

BOSCAIOLI

Se vogliamo dare un tetto alla nostra gente, dobbiamo rivolgerci ai boscaioli, che intrepidi affrontano le foreste abbattendo gigantesche sequoie e procurando legna per costruire tutto il necessario.
Anche loro non devono mancare, visto che il legname è uno dei desideri fondamentali di ogni villaggio.

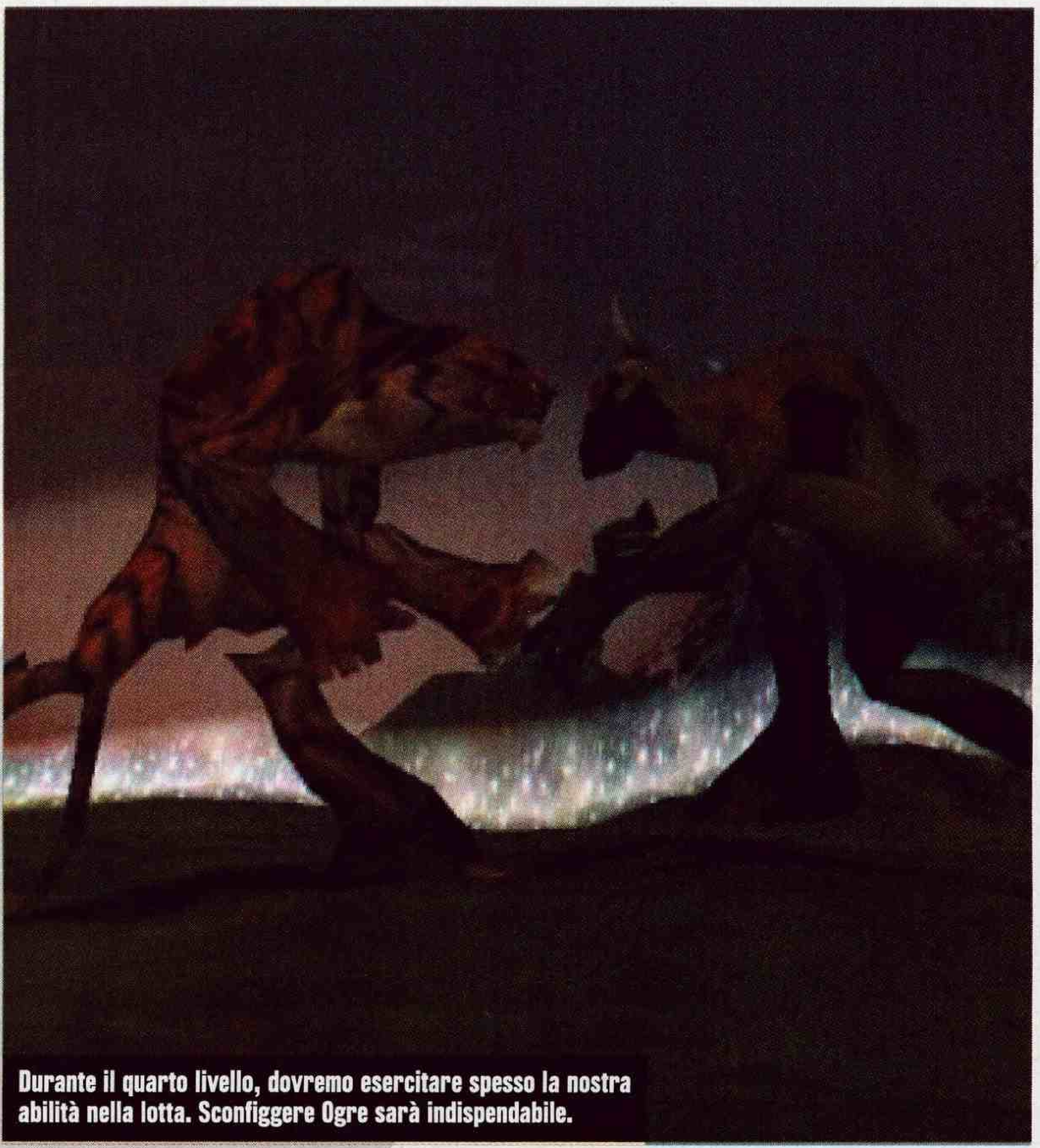
COSTRUTTORI

Una volta che la materia prima è assicurata, serve qualcuno che la lavori, trasformandola in qualcosa di utile: case, templi depositi e molto altro. Inoltre, in caso di qualche piccolo incidente (pietre, palle di fuoco e simili), i costruttori faranno di tutto per riedificare al più presto ciò che è rimasto danneggiato. I perfidi ne avranno parecchio bisogno per mettere una benda alle loro scorribande, mentre i più buoni capiranno che costruire dei totem vicino agli altri villaggi espande non poco la loro influenza.

ARTIGIANI

Essere divinità ci aiuta a meglio comprendere la scala sociale. Abbiamo qualcuno che procura la legna, qualcuno che la utilizza per costruire, ma manca chi dia al costruttore le indicazioni precise, che stenda un progetto insomma. L'artigiano svolge proprio questo compito, creando impalcature che poi verranno usate dai costruttori. Rimane compito nostro posizionare queste strutture dove meglio crediamo, o impilarle l'una sull'altra, in modo da creare strutture più grosse delle case, come per esempio totem o... campi da calcio.

MISSIONARI



Durante il quarto livello, dovremo esercitare spesso la nostra abilità nella lotta. Sconfiggere Ogre sarà indispendabile.

Il credo dei fedeli è importante, e più seguaci abbiamo maggiore sarà il nostro potere. Nei pressi del nostro villaggio ce n'è un altro che crede nel nostro peggiore avversario? Le abbiamo provate tutte, ma senza successo? Come far capire a quella gente di non fidarsi di chi stanno scioccamente adorando? Proviamo a infiltrare tra loro dei nostri alleati, così che tirino l'acqua al nostro mulino. Sì, creiamo dei missionari!

Giunti a questo punto, abbiamo appreso molto e siamo pronti ad affrontare ciò che ci attende in questa isola, un tempo bella e gioiosa, e ora devastata dall'ira del nostro alleato.

Le palle di fuoco continuano a cadere senza sosta, ed entro breve raggiungeranno il nostro villaggio. Come se non bastasse l'isola è anche sconvolta dai fulmini, senza contare dei terribili gremlin che si cibano dei nostri fedeli. Dobbiamo fare qualcosa. Osservando il villaggio vicino noteremo una pergamena vicino al totem. È fuori dalla nostra influenza, ma è assolutamente necessario raggiungerla. Così facendo, infatti, ci troveremo di fronte a un puzzle e, risoltolo, potremo mettere fine a questo inferno.
Come espandere la nostra influenza durante un simile attacco?

Cerchiamo di usare al meglio i miracoli, proteggendo la nostra città con scudi fisici.
Avremo bisogno della fede dei cittadini per tenerli attivi, e quindi dovremo far sì che nessuno muoia e che non manchi nulla. Gli abitanti potranno passare tutto il loro tempo a pregare per aiutarci, mentre la nostra creatura svolgerà i loro lavori, aiutata da noi.

Cosa? Fare tutta questa fatica? A che scopo? Solo per ritardare l'agonia dei nostri fedeli? Ci metteremo una vita a espandere la nostra influenza sino alla pergamena e, probabilmente, non ce la faremo. Lasciamo che muoiano tutti subito, e occupiamoci di convertire in altra maniera il villaggio col totem. Potrebbero avere bisogno di qualcosa, e la nostra creatura sarebbe in grado di aiutarli e convertirli. Se facessero i difficili, invece, potremmo sempre usare le maniere cattive. Una volta finita la pioggia, poi, saremo in grado di guarire i sopravvissuti e ripopolare il villaggio... immaginiamo che figurone!

TRUCCHI

ScienceForNothing – velocizza le ricerche
HereYouAre! – mostra tutti i nemici
Moonlight – rimuove la "nebbia" della battaglia
NobelPrize – abilita tutte le ricerche
Tromaville – danneggia tutti i nemici nel raggio d'azione
IDKFA – scudi, energia e munizioni per tutte le unità
UltraScience – velocizza le ricerche.

OPERATION FLASHPOINT
Il titolo di strategia e azione che dominerà i campi di battaglia virtuali (oltre che i cuori degli appassionati) per molto tempo.

Per salvare molte volte:
Se abbiamo bisogno di salvare più di una volta per missione, possiamo usare questo trucchetto. Durante il gioco, premiamo ALT-TAB, e con "Esplora Risorse" cancelliamo il file di salvataggio presente nella cartella "Users\Saved\Campaigns\1985", dopo averne fatta una copia. Fatto questo, premiamo di nuovo ALT-TAB e ESC, per mettere il gioco in pausa. Ora possiamo salvare di nuovo la partita.

Invincibilità
Cominciamo la missione e proseguiamo fino all'elicottero. Qui, aspettiamo qualche secondo, e saltiamo fuori dall'elicottero prima di sentire le urla che annunciano che il mezzo è stato colpito. In questo modo, diventeremo invincibili fino alla fine del livello!

MDK 2
Un seguito all'altezza del bellissimo predecessore. Stile di gioco unico, tanto umorismo ed evoluzione della storia molto coinvolgente. L'eroico Kurt dovrà salvare il mondo ancora una volta! Richiamiamo la console di gioco con il tasto "\" o "~" e inseriamo i seguenti codici:

TRUCCHI

mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0) – invincibilità
GodDebugToggle() – abilita/disabilita l'invincibilità
mdkNewGame(1,12) – salta al livello 1
mdkNewGame(2,12) – salta al livello 2
mdkNewGame(3,12) – salta al livello 3
mdkNewGame(4,12) – salta al livello 4
mdkNewGame(5,11) – salta al livello 5
mdkNewGame(6,8) – salta al livello 6
mdkNewGame(7,11) – salta al livello 7
mdkNewGame(8,8) – salta al livello 8
mdkNewGame(9,13) – salta al livello 9
mdkNewGame(10,7) – salta al livello 10
mdkNewGame(11,1) – salta al livello 10 Bonus 1
mdkNewGame(12,1) – salta al livello 10 Bonus 2
KurtGetNaked() – Kurt nudo!

SPORT CAR GT
Con questo titolo potremo diventare piloti delle competizioni di classe GT. Il gioco della EA, però, non ha destato particolari clamori quando uscì, possiamo quindi farlo rivivere con i trucchi.
Nel menu principale di gioco, inseriamo il codice "isi-cheeseman" che abilita tutti gli altri. Quindi, possiamo inserire i seguenti:

isi-tbone – abilita tutti i tracciati e le vetture
isi-corsica – abilita tutte

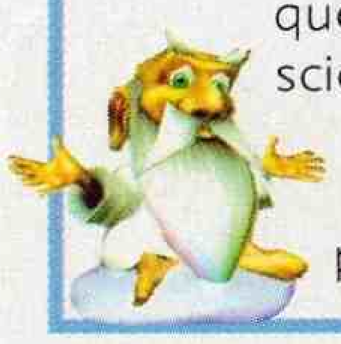
Questo è uno dei livelli più complessi del gioco, ma una creatura ben addestrata potrà toglierci dai guai curando i nostri villaggi.

In un modo o nell'altro, abbiamo raggiunto il totem e, finalmente, vediamo che cosa ci aspetta. La prova cui siamo chiamati è una variante del gioco d'astuzia conosciuto come "Simon", e dobbiamo suonare le campanelline nello stesso ordine in cui le fa ascoltare il programma. Niente di più semplice, a patto di essere abbastanza veloci, visto che dopo un certo lasso di tempo ci vediamo costretti a ricominciare. A dire la verità, non si tratta nemmeno di quattro sequenze, ma di una sola che viene ampliata di volta in volta. Le sequenze sono quattro, e le riportiamo di seguito:

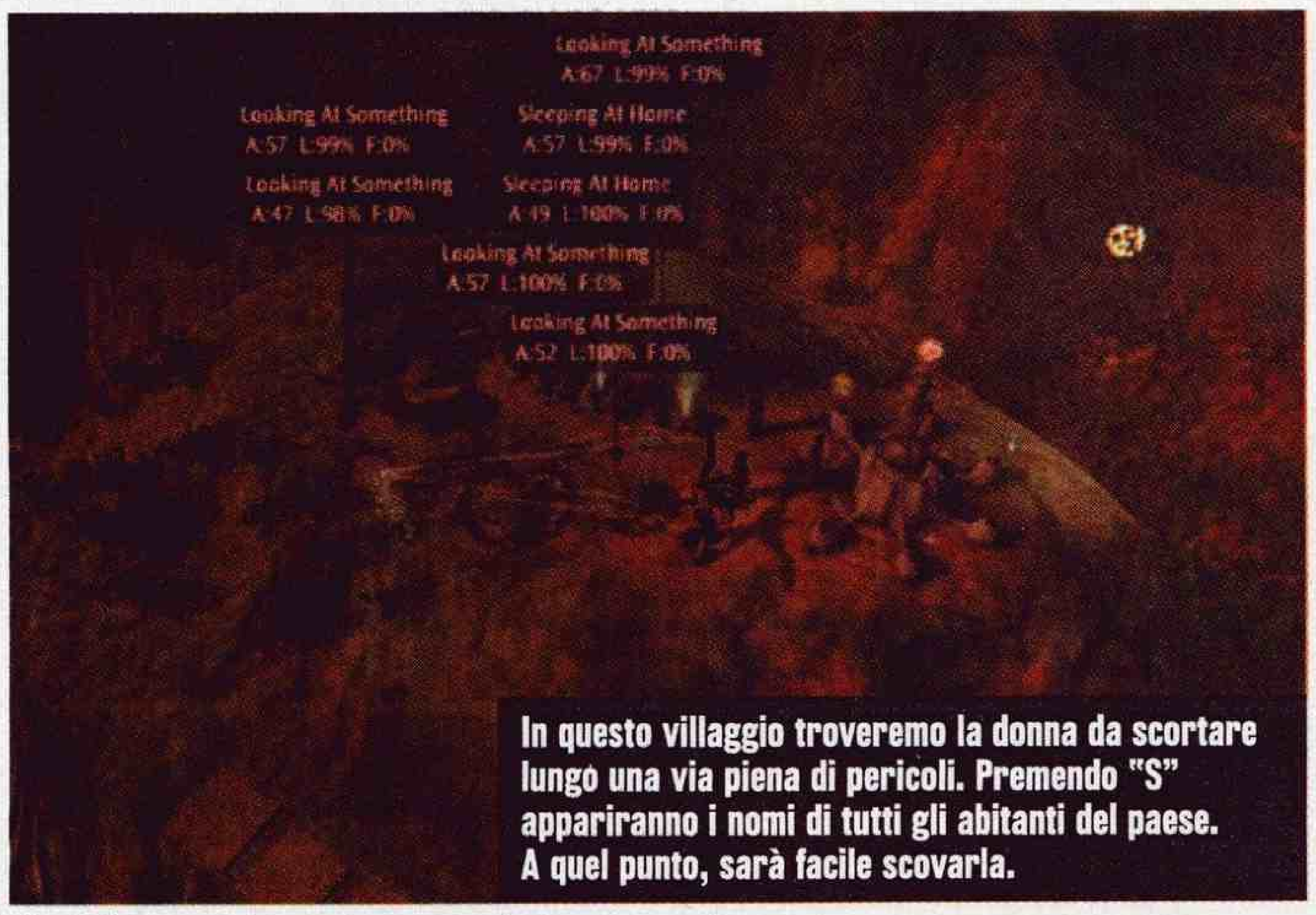
1) 1 - 2 - 3
2) 1 - 2 - 3 - 5 - 2
3) 1 - 2 - 3 - 5 - 2 - 3 - 1
4) 1 - 2 - 3 - 5 - 2 - 3 - 1 - 4 - 1

Abbiamo potuto mettere fine a quella sorta di apocalisse, ma non del tutto. Le palle di fuoco sono cessate, è vero, ma i gremlin e i lampi non accennano ad andarsene. Guardiamoci bene attorno, e noteremo che vicino a una delle tre pietre si trova una nostra vecchia conoscenza, Ogre. Se resta lì, ci sarà pure un motivo. Andiamo immediatamente a dare un'occhiata. Le buone maniere si riveleranno subito inutili, e presto capiremo che è necessario passare al laccio dell'aggressività per risolvere la questione. Controlliamo la nostra creatura al meglio e, una volta steso al tappeto l'avversario, vedremo finalmente smettere i fulmini e le razzie dei gremlin.

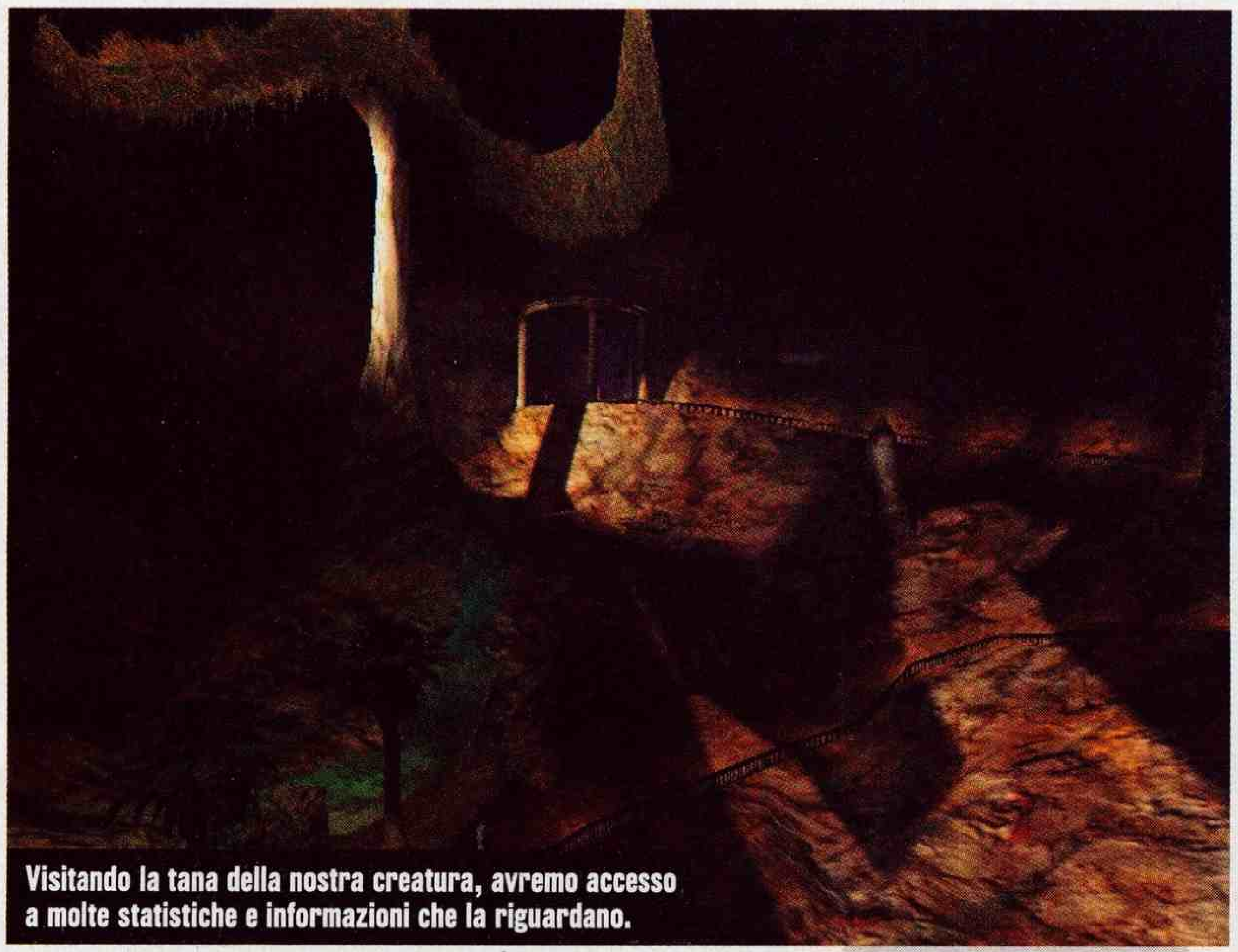
Non ci sono più minacce incombenti, ma il colore del cielo non promette assolutamente nulla di buono. È come se qualcosa stesse per accadere senza che noi possiamo evitarlo, e la cosa non ci dà pace. Aggirandoci per l'isola, noteremo che al centro di essa si trova una pergamena. Attivandola, ascolteremo la preghiera di un uomo triste, innamorato di una donna che purtroppo abita nel villaggio azteco. Chiede ovviamente di aiutarlo.



Rimbocchiamoci le maniche e convertiamo quel popolo. Fatto questo, sarà una sciocchezza recuperare la ragazza e portarla direttamente al pover'uomo.



In questo villaggio troveremo la donna da scortare lungo una via piena di pericoli. Premendo "S" appariranno i nomi di tutti gli abitanti del paese. A quel punto, sarà facile scovarla.



Visitando la tana della nostra creatura, avremo accesso a molte statistiche e informazioni che la riguardano.

Queste pergamene ci daranno molte informazioni sulle capacità della bestiola.

Ma siamo pazzi? Togliamoci subito dalla testa un'idea così sciocca, e mandiamo la nostra creatura a mangiarsi la giovane per colazione.

Se siamo stati buoni renderemo felice l'uomo, e questo miracolo distruggerà la terza pietra, consentendoci di vedere l'isola con colori meno tristi. Se, invece, abbiamo deciso di dimostrarci crudeli uccidendo la donna, avremo superato lo stesso l'enigma. Un rimedio un po' drastico per un cuore infranto ma, a quanto pare, efficace, almeno per la nostra causa.

L'ENIGMA DEI PESCI
Una pergamena dorata sulla spiaggia ci farà ascoltare la triste storia di un pescatore, il cui sogno è quello di dimostrare la propria bravura racchiudendo tutti i pesci all'interno di un cerchio. Cliccando sull'acqua, potremo controllare i pesci, che fuggiranno nella direzione opposta alla nostra mano.

Mettiamoci di buona lena e aiutiamo questo volenteroso ragazzo.

Questo ragazzo è del tutto fuori di senno. Che ci importa dei suoi stupidi pesciolini? A noi piacciono le bistecche, non le trote. Buttiamolo a mollo, vicino ai suoi amati pesci.

Questa volta, la bontà premia. Se abbiamo deciso di aiutare il ragazzino, al termine della prova ci verrà data la possibilità di scambiare la nostra creatura con un'altra completamente nuova: la tartaruga.

IL SENTIERO MORTALE
Una donna deve portare le medicine a suo fratello, nel villaggio azteco, ma la sua cecità le crea una serie di problemi, visto che il percorso è disseminato di pericoli. La poverina ci chiederà, ovviamente, di aiutarla nell'impresa. Da vere divinità possiamo permetterle di superare anche questi pericoli.

Anticipiamola lungo il sentiero, eliminando eventuali bestie feroci, massi rotolanti e arbusti in fiamme. Questo gesto buono ci renderà ancora più forti.

Ma che fatica stare dietro a un mortale, e per di più spianargli la strada. Ho un'idea, creiamo le prime compagnie aeree del mondo e mandiamola a destinazione in volo!

I buoni saranno ampiamente ripagati, dal momento che esaudendo i desideri della pulzella, essa ci permetterà di scambiare la nostra creatura con un bel lupo nuovo di zecca, creatura molto apprezzata, soprattutto dalle anime "cattive".

IL SALVATAGGIO DI THOMAS
Questo ragazzo è rinchiuso all'interno di un labirinto, in compagnia di un lupo affamato. Il nostro compito sarà quello di farlo uscire sano e salvo. L'impresa sarebbe piuttosto semplice, se non fosse che il lupo potrà muoversi di due caselle alla volta, e il nostro omino solo di una. Volendo, sarà consentito fargli saltare un turno, se la cosa risulterà utile a evitare incontri poco raccomandabili.

Dopo aver svolto tutte queste incombenze, abbiamo la coscienza a posto e possiamo passare alla prossima isola senza aver lasciato nessun fedele deluso.
Per attivare l'ultima pergamena d'oro dobbiamo lavorare molto espandendo la nostra influenza. In particolare, è necessario che i due totem vicini al cratere siano sotto il nostro controllo.
A questo punto, basterà alzarli contemporaneamente per fare il grande salto. Sorge spontanea una perplessità: siamo onnipotenti e con pochi gesti possiamo distruggere un mondo, ma abbiamo una sola mano. Possibile che siamo così potenti ma incapaci di fare due cose contemporaneamente? A quanto pare, sì, ma fortunatamente abbiamo un braccio destro, la nostra fida creatura, che sicuramente ha già imparato ad alzare e abbassare i totem.
Mettiamola di fianco a uno di essi e spronamola a muoverlo. Non appena inizierà a farlo, solleviamo anche il secondo totem e apparirà magicamente il vortice che ci porterà all'ultima delle nostre fatiche.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

TRUCCHI

le parti delle vetture
isi-plague – abilita il campionato GT3
isi-aardvark – modifica i "credits"
isi-delicate – modalità KittyCar.

SINISTAR
Nello spazio infinto dovremo stare attenti a tutto ciò che è ostile e distruggerlo, risolvendo e completando le 24 difficili missioni. Durante il gioco, premiamo il tasto "~" oppure il tasto "\" per far apparire la console. Inseriamo, poi, i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi:

cheatnodmg – invincibilità
cheatfreecrystal – cristalli extra
level # – al posto di # mettiamo un numero da 1 a 23, per saltare al livello corrispondente.

STAR TREK: ARMADA
Gli amanti dei giochi di strategia e i fan di "Star Trek" apprezzeranno questo titolo, dove avremo a che fare, tra gli altri, con Borg, Romulani e Klingon. La storia è interessante, ma il gioco può risultare complesso, quindi l'ideale sono proprio i trucchi di GMC. Durante il gioco, premiamo INVIO e inseriamo i seguenti codici:

kobayashimaru – salta alla prossima missione
showmethemoney – aumenta il denaro
imouttastepwithreality – entra nel Quadrante Gamma
youstopmecold – velocizza la produzione della navi
avoidance – velocizza la produzione
phonehome – visualizza la lista dei chat in modalità multigiocatore
screwyouguysimgoinghome – "Boot List" in modalità multigiocatore
canofwhoopass – attiva la limitazione dell'Intelligenza Artificiale sulle nostre navi.

I SEGRETI DI MAX PAYNE

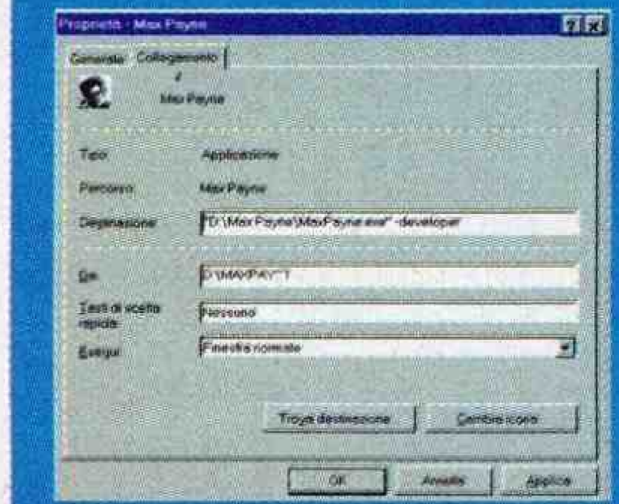
Max Payne è senz'altro un capolavoro: divertente, frenetico, pieno di tocchi di classe. All'interno del gioco, sono nascoste parecchie zone segrete, che spesso celano rifornimenti di armi, antidolorifici e granate. In queste pagine, cercheremo di mostrare la posizione di quelli che abbiamo trovato finora!

TRUCCHI

Per attivare i trucchetti, dovremo creare un collegamento al gioco sulla scrivania di Windows: in sostanza, basterà aprire la directory di *Max Payne*, cliccare con il pulsante destro del mouse sul programma di avvio (max payne.exe) e selezionare "Crea Collegamento". Dopodiché, clicchiamo, sempre con il pulsante destro del mouse, sul collegamento (si dovrebbe chiamare "Collegamento a max payne") e selezioniamo "Proprietà". Clicchiamo su "Collegamento" e "Destinazione", e inseriamo DOPO le virgolette:

-developer

con uno spazio prima del "-" ma senza spazio tra il "-" e "developer".



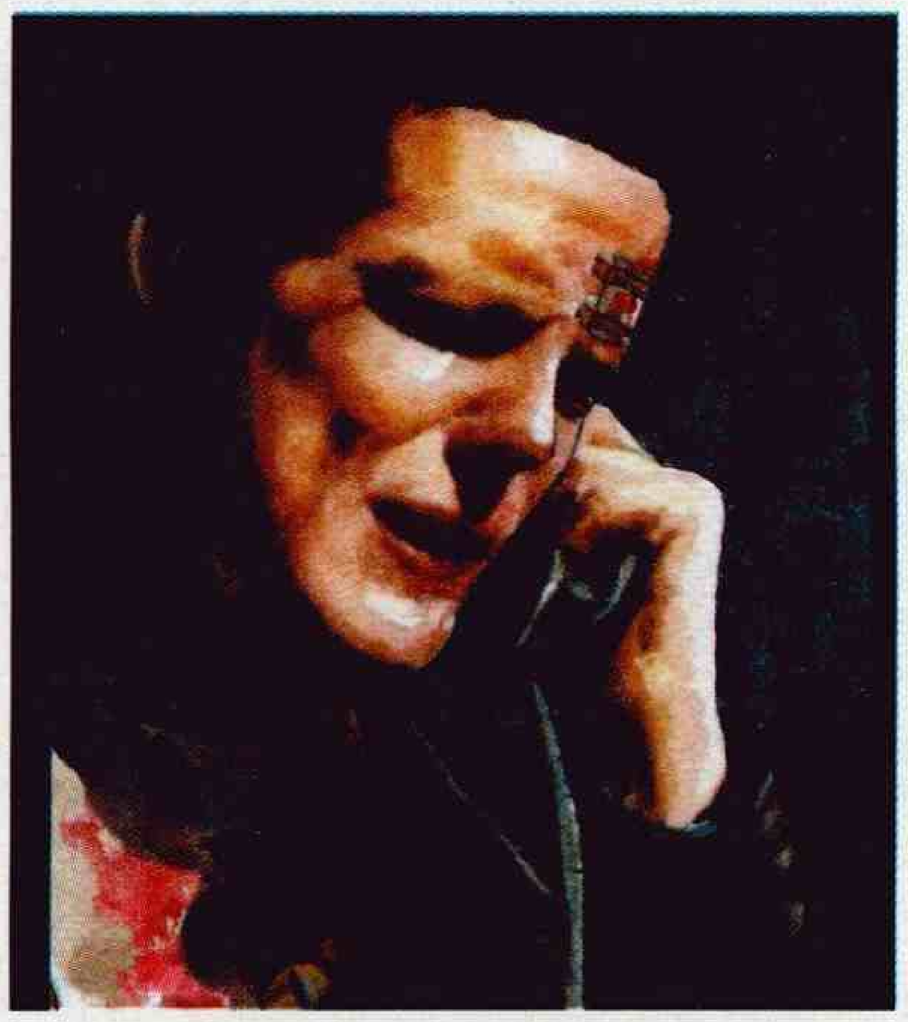
Facciamo partire il gioco cliccando su questo collegamento (se useremo la barra "Start/Programmi/Max Payne" chiaramente il trucchetto non funzionerà).

A questo punto, durante il gioco, basterà premere "F12" per attivare la console e inserire i trucchetti. Se dovessero apparire delle scritte strane, sarà sufficiente premere

TUTORIAL

Completata la prima parte, arriveremo a una strada in cui è parcheggiato un van. Saltiamo sul van, quindi sulla ventola e poi, sulle scale antincendio.

Continuando a salire, raggiungeremo una finestra da sfondare a rivoltellate. All'interno, troveremo la nostra prima area segreta!



PARTE PRIMA IL SOGNO AMERICANO
CAPITOLO UNO – LA STAZIONE DI ROSCOE STREET

Quando arriviamo nel secondo bagno, spariamo alla bombola del gas nascosta sotto l'armadietto.

La bombola esploderà e colpirà il muro nel corridoio.

La deflagrazione aprirà la porta della "Maintanance Room", in cui troveremo delle munizioni.

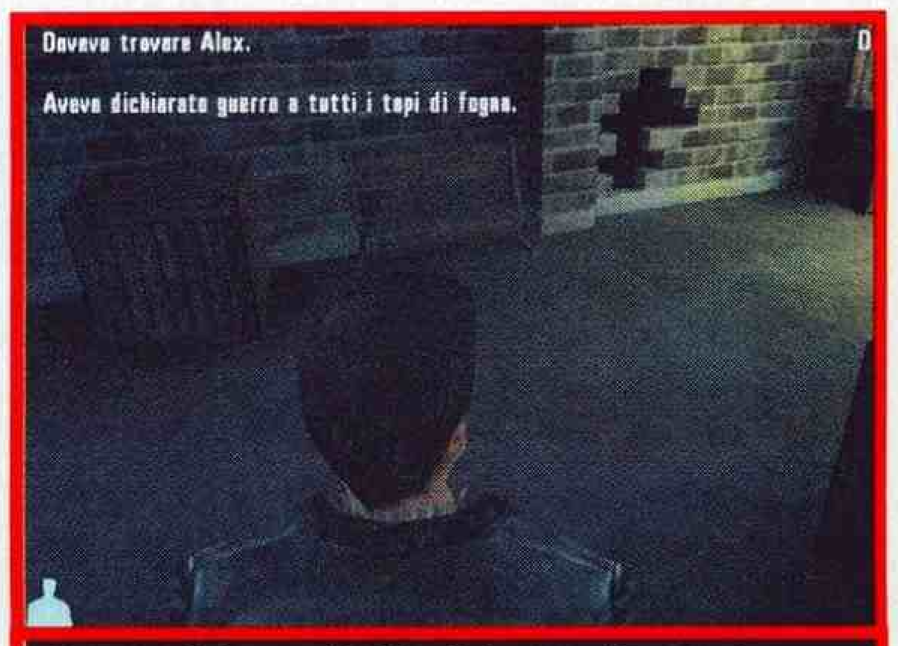
CAPITOLO DUE – IN DIRETTA DALLA SCENA DEL CRIMINE

Dopo aver recuperato i detonatori dal caveau della banca, torniamo indietro, verso la porta chiusa. Per strada, troveremo tre tizi malintenzionati.

Facciamoli fuori, stando attenti a non permettere loro di lanciare le granate. Dovremo, infatti, raccoglierne almeno una!

NON apriamo la porta, ma torniamo indietro, fino all'inizio del livello, ripercorrendo la strada già fatta.

Troveremo un "buco" nel muro. Lanciamo la granata dentro questa apertura.



Se esaminiamo gli obiettivi, scopriremo che ora avremo "Dichiarato guerra ai topi di fogna"

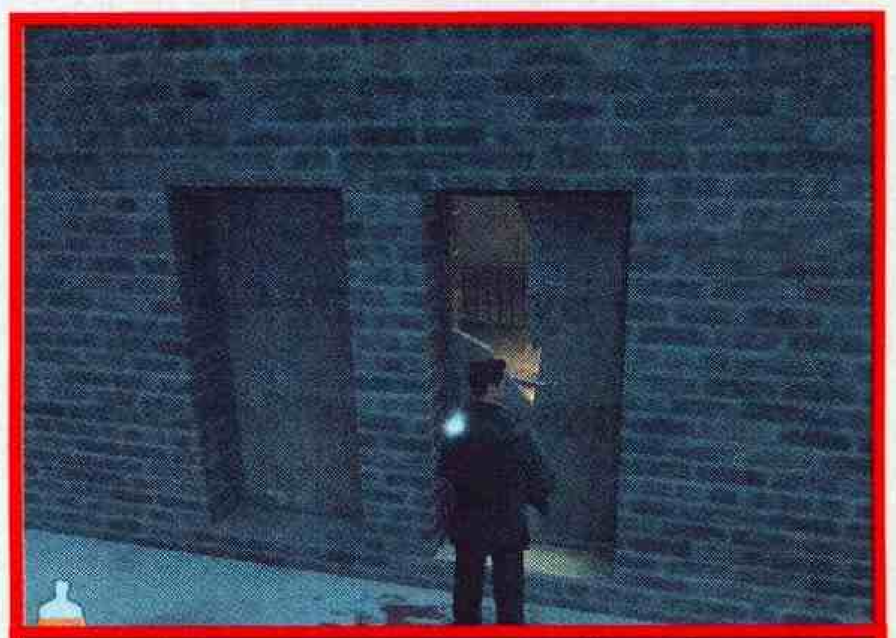
Torniamo verso la porta chiusa, e incontreremo un'orda di topi armati di Desert Eagle!

CAPITOLO TRE – INGRESSO ALLA BOGART

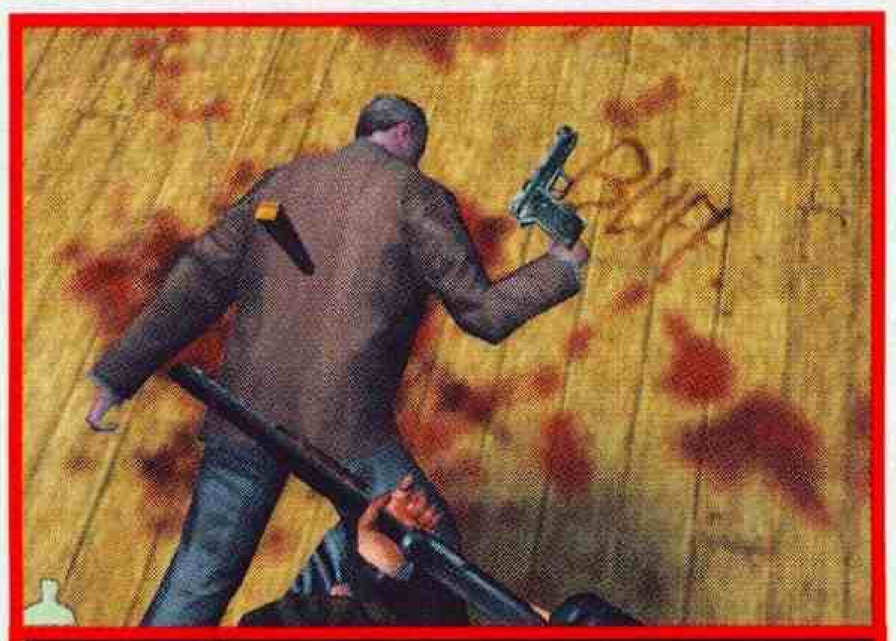
Usciti dalla stanza 313 (quella con la trappola con il fucile), andiamo verso sinistra.

Troveremo una porta di legno crepata. Sfondiamola a fucilate

Abbattiamo la finestra a destra, usciamo sul cornicione e andiamo verso destra.



Sfondiamo la finestra di destra, coperta con il legno, ed entriamo.



Troveremo un cadavere ucciso da... Buffy, munizioni, antidolorifici e qualche molotov!

CAPITOLO SEI – LA PAURA METTE LE ALI

Dopo essere entrati nella lavanderia, e aver superato la stanza con il nemico nel bagno (citazione dal film "Pulp Fiction"!), sfondiamo la finestra.

Invece di proseguire, andiamo a sinistra e spariamo contro l'ultima finestra dell'edificio da cui siamo usciti.

Troveremo una stanzetta con dei poster di *Soldier of Fortune 2* e una serie impressionante di fucili!

CAPITOLO SETTE – POLIZIA BRUTALE

Dopo il montacarichi, invece di proseguire e scendere verso i nemici, andiamo vicino alla parabola satellitare.

Noteremo che è possibile salire sul cornicione e lanciarsi nel vuoto, per poi atterrare sulla sporgenza posta di fronte a noi.

Continuiamo la nostra eplorazione scendendo per le scale antincendio e troveremo una zona segreta!

TRUCCHI

nuovamente F12 per farle sparire:

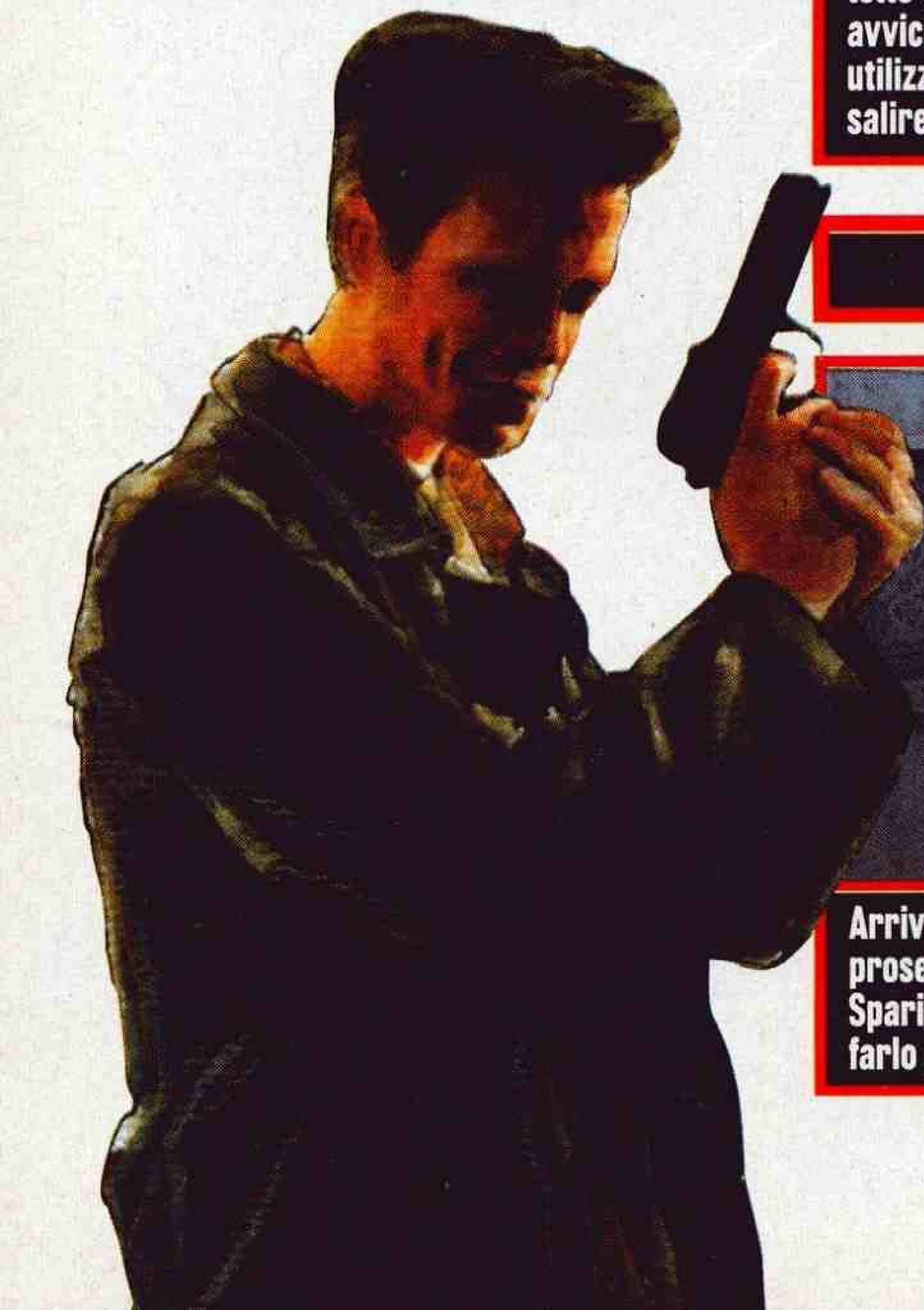
coder – invulnerabilità, massimo delle armi e delle munizioni
god – invulnerabilità
mortal – elimina invulnerabilità
getallweapons – per avere tutte le armi
getinfiniteammo – per avere tutte le munizioni
getbullettime – per fare il pieno di "Bullet Time"
getpainkillers – per ricevere 8 antidolorifici
noclip – per passare

TRUCCHI

attraverso i muri
noclip_off – per disattivarlo
showfps – per vedere il numero di frame per secondo
addhealth (100) – per aggiungere 100 punti di vita
jump10 – per saltare più in alto
jump20 – per saltare ancora più in alto
jump30 – per saltare al massimo
setwoundedstate – per zoppicare
setnormalstate – per camminare normalmente.

Inoltre, inserendo il comando "get" e facendolo seguire dal nome di uno dei seguenti oggetti, riceveremo l'oggetto stesso. Per esempio, "getingram" ci darà la mitraglietta Ingram:

GetBaseballbat – mazza da baseball
GetBeretta – Beretta
GetBerettaDual – doppia Beretta
GetDesertEagle – Desert Eagle
GetSawedShotgun – fucile a canne mozze
GetPumpShotgun – fucile a pompa
GetJackhammer – Jackhammer
GetIngram – Ingram
GetIngramDual – Ingram doppio!
GetColtCommando – ColtCommando
GetMolotov – Moltov
GetGrenade – granata
GetM79 – lanciagranate
GetSniper – fucile da cecchino
GetPainkillers – antidolorifici



Usciamo dalla porta sul fondo, e prepariamoci allo scontro. Infatti, ci ritroveremo di fronte al nemico che abbiamo inseguito per i tetti di mezza città. Segnaliamo anche, che questa posizione è migliore di quella "normale", in quanto ci consente di sparare senza avere il fianco scoperto: un motivo in più per cercare questa area segreta!

PARTE SECONDA – UNA FREDDA GIORNATA D'INFERNO
CAPITOLO DUE – UN'OFFERTA CHE NON SI PUO' RIFIUTARE

Arrivati alla gru, saliamoci sopra e, utilizzando lo sportello, saltiamo sul tetto della cabina.

Percorriamo tutto il braccio della gru fino in alto, e balziamo sui container a sinistra.

Entriamo in uno dei container, dove troveremo ad attenderci una marea di granate e molotov. Questi ordigni si riveleranno utilissimi sia nei due capannoni, sia nella parte finale del livello, quando dovremo vedercela con l'equipaggio della "Caronte" in spazi molto ristretti – proprio la situazione in cui una granata dà il meglio di sé!

CAPITOLO TRE – INSIEME AI RATTI E ALLE POZZE D'OLIO

Nell'ultimo capannone, prima nella nave, arriveremo in una stanza con delle grate sul pavimento. Spariamo attraverso di esse contro le bombole di gas.

Torniamo giù e, sotto la stanza in cui abbiamo sostato in precedenza, vicino a un montacarichi, troveremo una porta sfondata. Entriamo e scopriremo un fucile da cecchino.

PARTE TERZA – SULLA STRADA DEL PARADISO
CAPITOLO QUATTRO – BRUTTO BAS***DO

Una volta eliminati tutti i nemici presenti sul tetto del parcheggio, non indugiamo oltre e avviciniamoci alla rampa. Invece di proseguire, utilizziamo i barili a destra e la ventola al fine di salire sul tetto.

La prima "casupola" ha una parete in metallo, che saremo in grado di abbattere grazie all'aiuto del fidato fucile a pompa. Entriamo rapidamente e saliamo sulla ventola, in modo da farla cedere e cadere di sotto.

Cadremo in una stanza segreta: se azioniamo la radio, potremo ascoltare i programmatori!

CAPITOLO CINQUE – NELLA TERRA DEI CIECHI

Arrivati nella stanza con i piani sul tavolo, proseguiamo verso il locale successivo. Spariamo contro il tavolo sopra la scrivania per farlo cadere, quindi premiamo il pulsante...

... e potremo avere accesso a una stanza in cui, accendendo la televisione, vedremo uno spezzone di "Star Trek". Nella stanza vicina troveremo... del materiale per adulti.

CAPITOLO SEI
GIOCO DI POTERE BIZANTINO

Subito dopo la prima stanza (quella con gli scaffali che cadono, per intenderci) arriveremo a una rampa di scale, con in fondo a sinistra una porta chiusa. Spariamo sul quadro elettrico dietro di noi e potremo aprirla.

LA MORTE É LÀ FUORI, DA QUALCHE PARTE.
MA NON LA VEDRAI ARRIVARE...

CODENAME:
OUTBREAK

www.halifax.it

HX HalifaX

db digital bros division

Virgin INTERactive

GSC GAME WORLD

PC CD ROM

Codename: Outbreak is a trademark of Virgin Interactive Entertainment Ltd. ©2001 Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark and the Virgin logo is a trademark of Virgin Enterprise Limited.
All images and logos other than the Virgin logo are trademarks of GSC Game World Co. GSC Game World© is a trademark of GSC Game World Co. All right reserved.

ANACHRONOX

L'esplorazione dei mondi di *Anachronox* riserva molte sorprese, ma anche qualche difficoltà. Se la nostra segretaria virtuale Fatima non ha sempre la risposta ai nostri problemi, facciamoci aiutare dalla guida di GMC!

TRUCCHI

Curiosità
Lanciato *Anachronox*, non usciamo immediatamente dalla schermata del logo, ma aspettiamo un paio di minuti per assistere a un evento inaspettato.

Trucchi e scorciatoie
Per uscire in fretta dal gioco premiamo F10 e di seguito Invio.
Premiamo SHIFT+ALT+F10 per entrare in modalità debug. \ (o ~) richiamerà la console (per uscire dalla console o dal debug mode, usiamo gli stessi tasti).
battlewin Il combattimento è immediatamente vinto.
noclip Volare e passare attraverso i muri.
timescale x Dove x è un numero. 1 è il valore predefinito, aumentandolo il tempo accelererà, riducendolo sarà tutto rallentato.
invoke 30: 2000 Per ottenere immediatamente un nuovo petalo mentre siamo in un'area dove ne abbiamo già trovato uno.
savegame xxxx Salvataggi extra. xxxx dev'essere un numero compreso tra 1001 e 9999. Per richiamare il salvataggio usare il comando loadgame xxxx.
bind z +moveup Premendo z sarà possibile saltare.
Notare che se si conoscono altri comandi è possibile legarli ad un tasto nello stesso modo. Per esempio "bind p invoke 1:86" o "bind q timescale 3" o ancora "bind j savegame 7777".
Per aprire il menu dei trucchi scriviamo nella console invoke 1:86 seguito da invio e da \.
Per ottenere l'invulnerabilità

UNA GIORNATA INIZIATA MALE.
Scaraventato senza troppi complimenti fuori dalla finestra del suo stesso ufficio, Silvester "Sly" Boots si ritrova a pensare seriamente a un modo per guadagnare i soldi necessari a estinguere i suoi debiti con Detta, pericoloso boss della zona. Peccato che il nostro eroe sia disposto ad accettare solo un lavoro in grado di valorizzare il suo talento di detective (1). Dando retta alla segretaria virtuale, Fatima (2), saliamo al nostro ufficio, prendiamo la macchina fotografica sulla scrivania e scassiniamo la porta per la stanza sul retro: qui su una cassa troveremo una piccola somma di denaro. Tornati al bar, parliamo con Valesta, la ragazza bionda, che ci consiglierà di domandare alla sua amica Deanamo se c'è del lavoro per noi. Salviamo al Time Minder (quella specie di palla con le ali) e allontaniamoci dal bar. Per orientarci nei Bricks, soprattutto all'inizio del gioco, prestiamo attenzione ai segnali stradali e alle scritte al neon. Appena fuori dal bar di Rowdy, un alieno fluttuante ci consiglierà di fare quattro chiacchiere con suo cugino all'Overlook. Seguirà poco più avanti un brutto incontro, che ci farà riflettere sull'eventualità di rivedere le nostre capacità di autodifesa. Proseguiamo seguendo i cartelli per la Fountain Spiral. Giunti nelle immediate vicinanze della fontana (la strada inizia a curvarsi intorno alla grande fonte energetica) facciamo un salto al Wackmaster Jacks's Temple of Beating per un breve training. L'istruttore è l'uomo in rosso accanto al ring (3). Accettiamo il pagamento di 5 loonie e cominciamo l'allenamento. Torniamo da lui più volte per finire il training.
Dalla Fountain Spiral seguiamo le indicazioni per i Tenements Buildings. Dovremo misurarci con un Ppika, dopodiché, per proseguire il nostro cammino, dirigendoci contro la parete verde striata a destra. Raggiungiamo l'ascensore e nell'Overlook incontriamo K'Conrad. Usciamo, prendiamo l'altro ascensore, neghiamo di conoscere la donna dai capelli bianchi, se la guardia ce lo chiede. Andiamo avanti; nei Junkyard salviamo al time minder presso il Ghalla's e recuperiamo i soldi nel baule nel vicolo dietro di lui. Poco più in là altri due tipacci cercheranno di sbarrarci la strada (4). Giunti ai Tenements, andiamo dritto e utilizziamo l'ascensore per i piani bassi. Entrati nella Frank Flophouse, potremo prendere una stanza per guarire completamente le nostre ferite,

1 - ABILITÀ PUGILISTICHE?

2 - FATIMA NEL LIFE CURSOR

3 - WHACKMASTER JACK

4 - SCONTRO NEI JUNKYARD

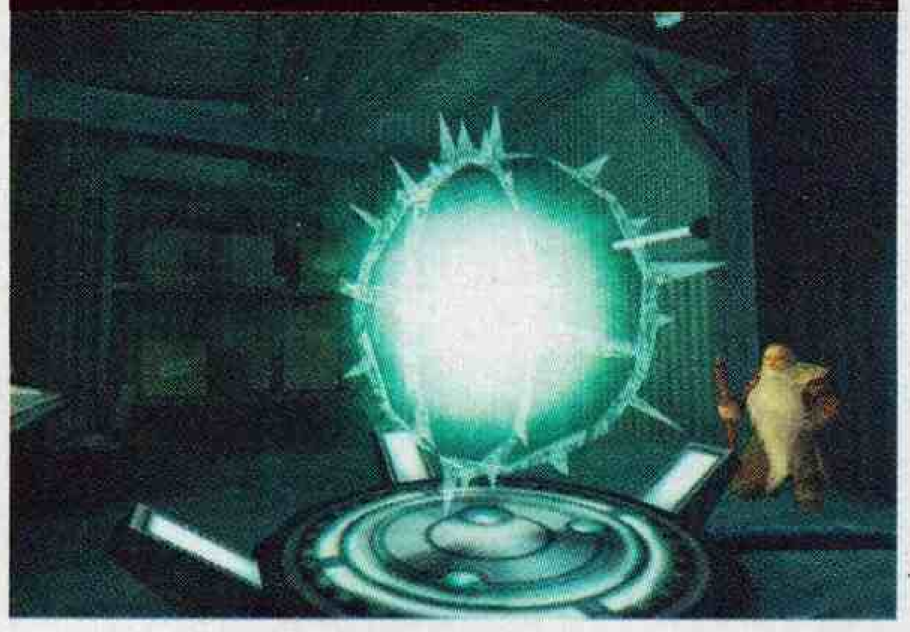
5 - DEANAMO

6 - NEL BUILDING 5

7 - L'INCONTRO CON GRUMPOS

8 - LA TESSERA DEL MUSEO

9 - IL LABORATORIO



10 - MEPHAD'IN DOORLORD

11 - K'CONRAD KXK

se necessario, ma soprattutto scassinare la serratura della stanza "A" per parlare con Deanamo (5). Scopriremo che si trova in quelle terribili condizioni in seguito a una sua sfortunata incursione nelle Mistech Mines, lavoro commissionatole da tal Grumpos Matavastros. Una volta ottenute tutte le informazioni, clicchiamo sul braccialetto sul mobile accanto alla porta e usciamo.

GRUMPOS MATAVASTROS

Quasi dirimpetto alla Flophouse, troviamo il Building 5. All'interno, sulla destra, troveremo un pannello con gli indirizzi degli abitanti del palazzo (6) e Matavastros figura al C19. Saliamo al quarto piano.

Provando a bussare al suo appartamento non risponde nessuno, dunque perché non ricorrere all'abilità di scassinatore di Boots? Dopo alcuni febbrili momenti faremo la conoscenza del prolisso Grumpos (7), il quale prenderà in considerazione la nostra assunzione solo se sapremo portargli l'elmetto di una NOXguard taglia 5. Non dimentichiamoci di prendere la tessera del museo nell'angolo cucina prima di uscire dall'appartamento (8).

Se parleremo alle guardie nei dintorni, scopriremo che un nuovo arrivato, al momento incaricato del pattugliamento nell'area delle piattaforme, aveva ricevuto un elemetto del tipo da noi cercato. Il soldato si trova al piano uno della Platform Area.

Rivolgiamoci a lui educatamente, ma insistiamo fino a che non ci regalerà l'elmetto. Torniamo all'appartamento C19 e saliamo al laboratorio sul tetto (9). Grumpos accetterà di assumerci; inoltre grazie al traduttore che era contenuto nell'elmetto, potremo finalmente comprendere ogni lingua aliena.

Usciti dall'edificio apparirà Fatima che ci farà notare, se non l'abbiamo già fatto in precedenza, che potrebbe essere interessante fare un salto alle miniere, il cui ingresso è situato nelle vicinanze; una volta raggiunte scopriremo purtroppo che sono attentamente sorvegliate da un integerrimo guardiano (10). A questo punto, Fatima interverrà nuovamente, consigliandoci di rintracciare il fantomatico Eddie, il quale - a dar retta ai graffiti e alle chiacchiere dei passanti dovrebbe "conoscere" molte cose.

EDDIE

Andiamo all'Overlook e parlando con K' Conrad (11) scopriremo che un contatto di Eddie, certo "Lucko" Coldwolf, ci potrebbe condurre a lui. Saliamo ai piani superiori della Tenements Area, scendiamo un paio di rampe e verrà dato il via al primo minigame. Dobbiamo seguire Lucko, che si sta dirigendo verso l'Anachronox Tours Area, mantenendo sempre una certa distanza o si accorgerà di esser seguito e sparirà. In tal caso dovremo ritornare al 628 Burton Arms e ricominciare da capo il gioco. Coldwolf salirà le rampe fino a imboccare il tunnel per la Fountain Area, attraverserà Junkyards e prenderà l'ascensore per i Casinox dove girerà alla prima a sinistra, proseguendo negli Anachronox Tours. Qui, dopo aver superato una porta metallica ed esser salito per alcune rampe, s'infilerà in un piccolo ascensore (una porta grigia-nera) che conduce ad una tavola calda. Assistiamo alla scena del suo incontro con Charlie (12), il quale, sarà poi così gentile da svelarci come metterci in contatto con il fantomatico Eddie. A quanto pare, per entrare nella zona dove l'informatore vive, è necessario portare un oggetto particolarmente puzzolente e consunto; tale repellente articolo lo troveremo

12 - FINE DEL MINIGAME

TRUCCHI

equipaggiamo i nostri personaggi con **Bracers of IDDQD** (citazione da *Quake*?) o con **Shadow Bracersg**, entrambi inseribili nell'inventario scegliendoli da edit inventory/Aux.

Missioni secondarie

Segue la soluzione di alcune delle missioni secondarie. Si dà per scontato che le linee di dialogo vengano esaurite, cliccando sul personaggio fino a quando non inizierà a ripetere le medesime frasi.

LA RESISTENZA (1)

Le missioni per conto della resistenza sono progressive, ovvero non è possibile accedere a una missione se non si è realizzata la precedente. Inoltre, non vi sarà alcuna missione se all'inizio del gioco denunceremo Marina a una Nox Guard. Solo Boots è ritenuto fidato dai membri della resistenza.

ANACHRONOX:

1. Rowdy's Bar: Maria Silvero, la donna dai capelli bianchi ci domanderà di rintracciare un suo compagno, Yerocan.
2. Trovato Yerocan in uno dei tunnel che conducono a Zordo's nella Fountain Spiral Area, ci sarà domandato di far pervenire a Maria dei documenti. Consegnati, l'uomo accanto a Maria, Mardoman Nonick, vorrà che torniamo a controllare la situazione di Yerocan...
3. ...il quale vuole il nostro aiuto per defilarsi. Scattiamo una foto al tipo sospetto nel tunnel che conduce in cima alla Fountain Spiral. Lo riconosceremo perché, dopo aver farfugliato una prima volta di un pacchetto, quando gli rivolgeremo la parola affermerà di star aspettando la moglie. Mostriamo la foto a Yerocan e torniamo dal collega di Maria.
4. Mardoman ci chiederà un ulteriore favore, l'eliminazione di un corriere della droga. Lo troveremo presso la Platform Area, al livello 3, basterà parlargli un paio di volte perché ci attacchi. Eliminato il corriere torniamo al Rowdy's per la ricompensa.

SENDER STATION

5. The Lounge of

TRUCCHI

Commerce. In un angolo buio, accanto al Time Minder incontriamo David Salsa. Chiederà a Boots di mettere fuori gioco lo scagnozzo di Detta al bar. Scendiamo nella stazione di pompaggio a sinistra della Pax station e compriamo il sonnifero dallo spacciatore. Torniamo da David al bar per avere ulteriori istruzioni, quindi offriamo un drink al clone e facciamolo parlare fino a quando non perderà conoscenza. Portiamo a David la lettera trovata su di lui, e scopriamo che Detta è in affari con un certo Xiuwen, di Sunder, che riconoscerà la parola d'ordine "Gemini".

SUNDER

6. Rainbow Sanctuary. Quando la segretaria si fermerà in una stanza con diversi scienziati, approfittiamone per parlare con Xiuwen (un brebulano). Rassicuriamolo a proposito del pagamento e riceveremo un pacchetto da maneggiare con cautela.

ANACHRONOX
LA SCHEDATURA DEI BREBULANI

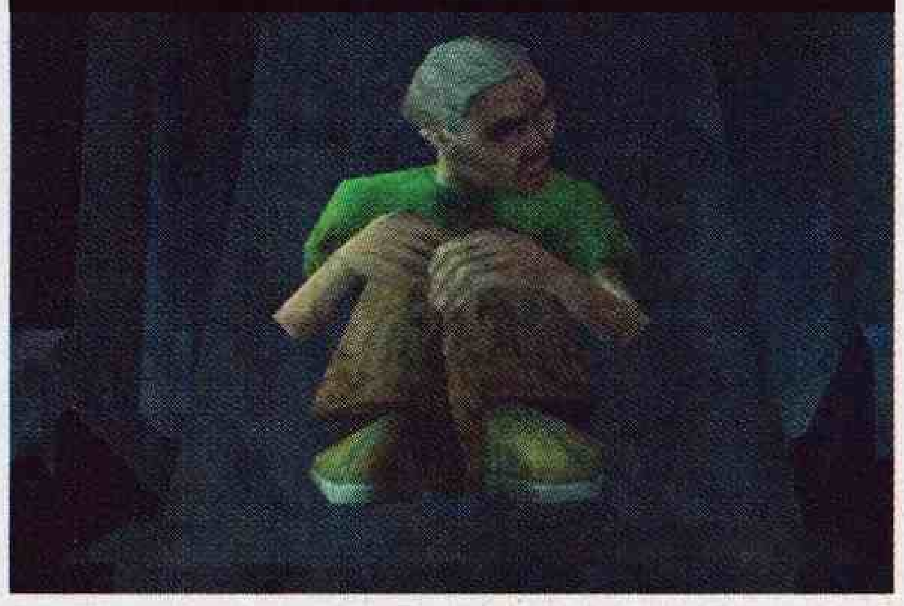
Una guardia, fra Fountain Spiral e Casinox Area desidera che Boots scatti la foto di 5 Brebulani. Individuarli è facile, sono gli alieni grandi e grossi con il volto da rana-lumaca. Due possono esser trovati al Wackmaster Jacks, due nella zona mercato dei Junkyard, un altro è inquisito da una guardia nei Tenements.

IL PIRATA DELLA STRADA

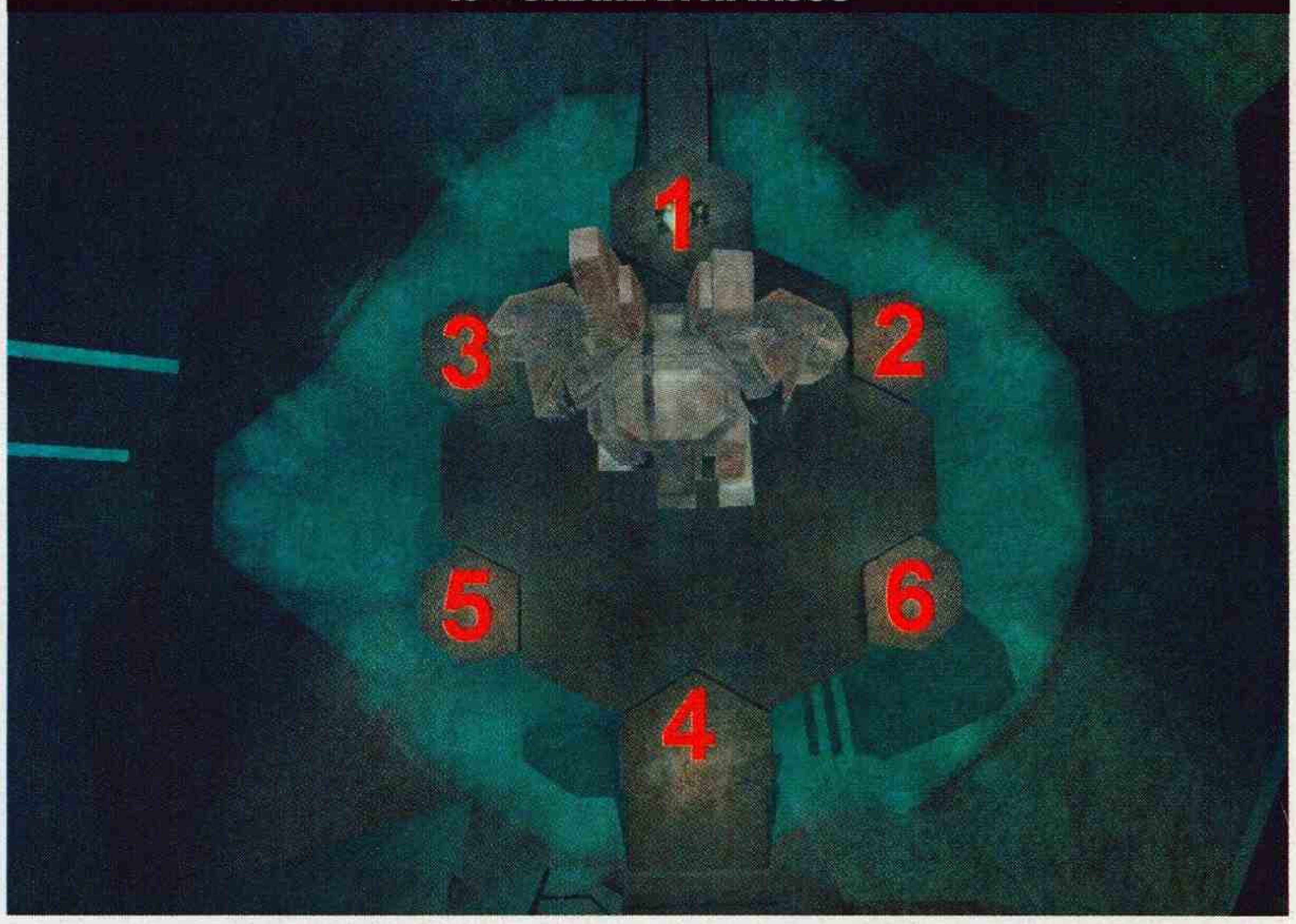
Poco dopo essere entrati

13 – PASSIAMO CON L'OFFERTA

14 – EDDIE



15 – ORDINE DI ATTACCO



nell'area della Fountain Spiral. Nei tunnel che portano a Zordo's (negozio d'armi) si può incrociare un povero cristo che ha perso parte del suo piede a causa di un incidente di lavoro. Ciò di cui abbiamo bisogno è il calzino che indossa sul quel piede. Rechiamoci poi al Junkyard, e, entrati nella vera e propria discarica, non dimentichiamoci di salvare, poiché in quest'area dovremo affrontare diversi combattimenti. Raggiunto un bivio, andiamo a sinistra e seguiamo il percorso fino a che non incontreremo Moop (13) che controllerà l'offerta prima di lasciarci passare nell'area dov'è Eddie. Per terra, vicino a un individuo di nome Mercuri c'è una pistola per Boots. Raccolta l'arma, superiamo spudoratamente la gente in coda e incontriamo Eddie (14). Otterremo una preziosa informazione riguardo il DoorLord a guardia dell'ingresso dei Mystech Tunnels.

LE MINIERE DEL MYSTECH

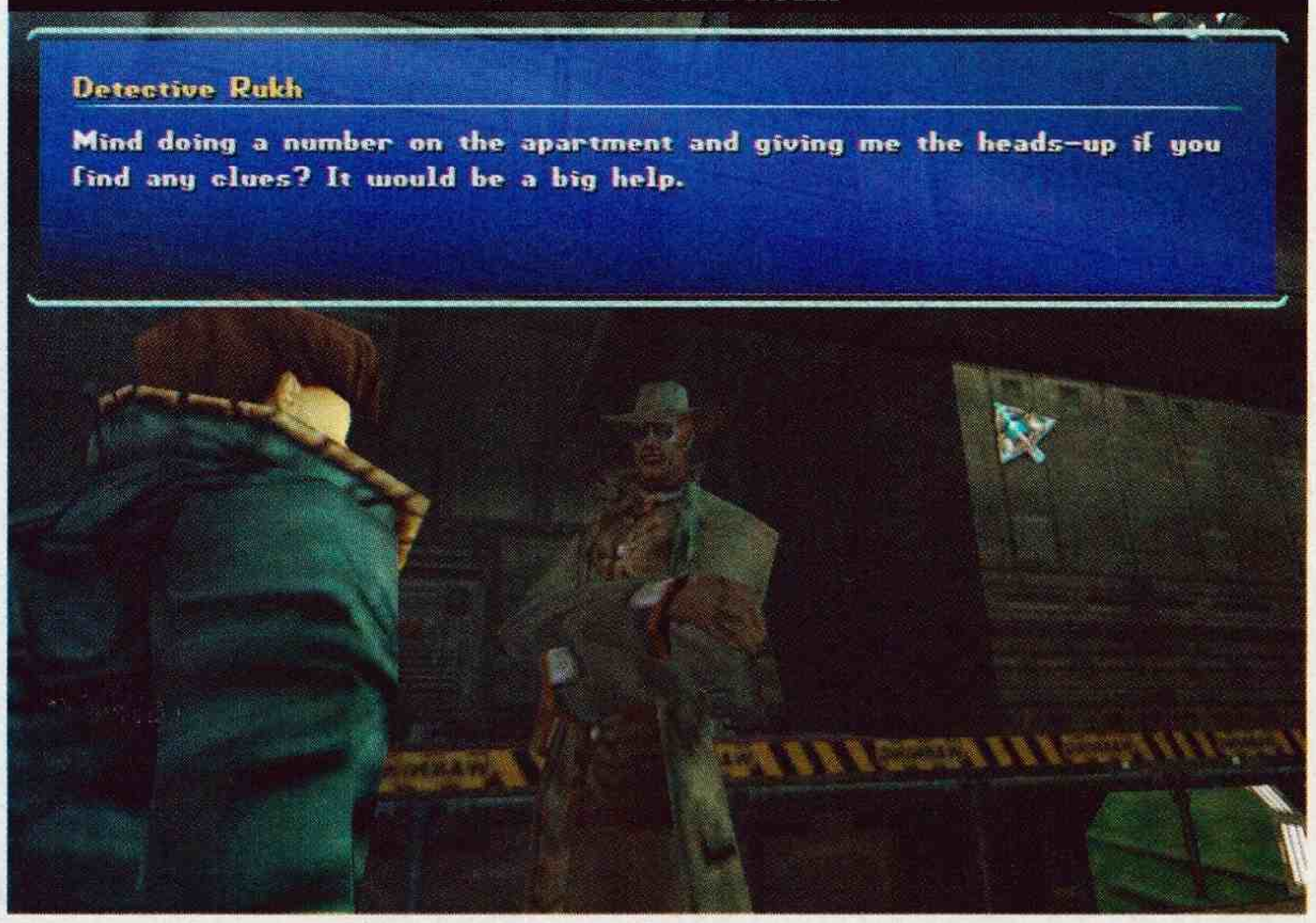
Tornati ai Tenements, sarà sufficiente accennare velatamente al fratello perché il guardiano ci indichi come entrare nelle miniere da una porta nascosta. Quando il Mephad'in DoorLord ci domanderà se vogliamo entrare nelle miniere, rispondiamogli affermativamente: Grumps e Boots salteranno giù dalla balaustra, atterrando vicino al passaggio per i Mystech Tunnels.
Una volta dentro salviamo al time minder. Il percorso è lineare, spezzettato dai vari combattimenti. Negli Upper Alien Tunnels, troveremo un'arma per Grumpos, dietro una colonna della collinetta nei cui pressi svolazza una famigliola di time minder. Superato il minigame delle rapide ci troveremo nei Lower Alien Tunnel. Al termine di questa sezione dovremo affrontare un gigante di pietra. L'essere alterna fasi di cura a quelle di attacco, girandosi verso le piattaforme nell'ordine che vediamo nell'immagine (15). Sapendo questo non dovremmo aver problemi a spostarci prima di farci schiacciare.
Tanta fatica non sarà premiata. Dopo aver sconfitto il guardiano e aver raccolto uno strano minerale dalla stanza adiacente, farà la sua comparsa Detta, padrone delle miniere, il losco individuo più ricco di Anachronox che rivendicherà il possesso del prezioso materiale (16).
A questo punto non ci resta altro da fare che partire per Sunder, dove Grumpos progetta d'incontrare la dottoressa Rho Bowman, assieme alla quale è sicuro di riuscire a svelare il segreto dei Mystech.

ANACHRONOX TOURS

Nei pressi dell'ascensore che porta alla tavola calda troveremo un individuo con un robot PAL simile a quello nel nostro ufficio. Per sostenere le riparazioni del suo amato PAL, che qualcuno ha vandalizzato, ci venderà la pila del robottino. Notiamo la scena di un delitto; parliamo con Boots al detective Rukh (17) e riceveremo l'incarico di indagare nell'appartamento del malcapitato. Questa è la prima delle missioni che dovremo completare per

16 – DETTA E IL SUO SEGUITO

17 – DETECTIVE RUKH



PSM 100% indipendente
TI ASPETTA IN EDICOLA!
È una pubblicazione
future media italy
Media with passion
IN REGALO IL POSTER GIGANTE DEI PROTAGONISTI DI PRIMAL
LA RIVISTA INDIPENDENTE CHE NON TEME RIVALI
PSM
100% indipendente PlayStation Magazine
VI SPIEGO COME COLLEGARVI A INTERNET CON LA PS2...
Altro che Lara Croft!
PRIMAL
La sfida tra Bene e il Male vissuta nei panni di una donna... fenomenale
SCOOP imperdibile!
FINAL FANTASY X
Abbiamo giocato con il nuovo capitolo della saga di GdR più amata
Ciak si gira
STUNTMAN
Divertimento e guida spericolata sul set di un film d'azione
Imparziali, tempestive, pungenti
LE RECENSIONI:
Extreme-G 3 (PS2)
Motocross Mania (PSone)
Rune: Viking Warlord (PS2)
Megaman Legends 2 (PSone)
E ALTRI ANCORA...
STRATEGIE: RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X, NBA
CODICI: CRAZY TAXI, MAT HOFFMAN'S PRO BMX, TWISTED ME
OTTOBRE 2001 N.43 L. 7.900 € 4,08
RIVISTA A L. 7900 CON UN POSTER GIGANTE IN REGALO!

TRUCCHI

nell'Anachronox Tours Area dovremmo poter vedere una guardia di pattuglia sulla sinistra. Essa sta cercando di identificare un pirata della strada che guida una moto rossa. Saliamo sull'altra rampa finchè non ci troveremo accanto ad una strada, dove potremo scattare senza problemi una foto al motociclista, dato che il rumore della sua moto ne annuncia con largo anticipo il passaggio.

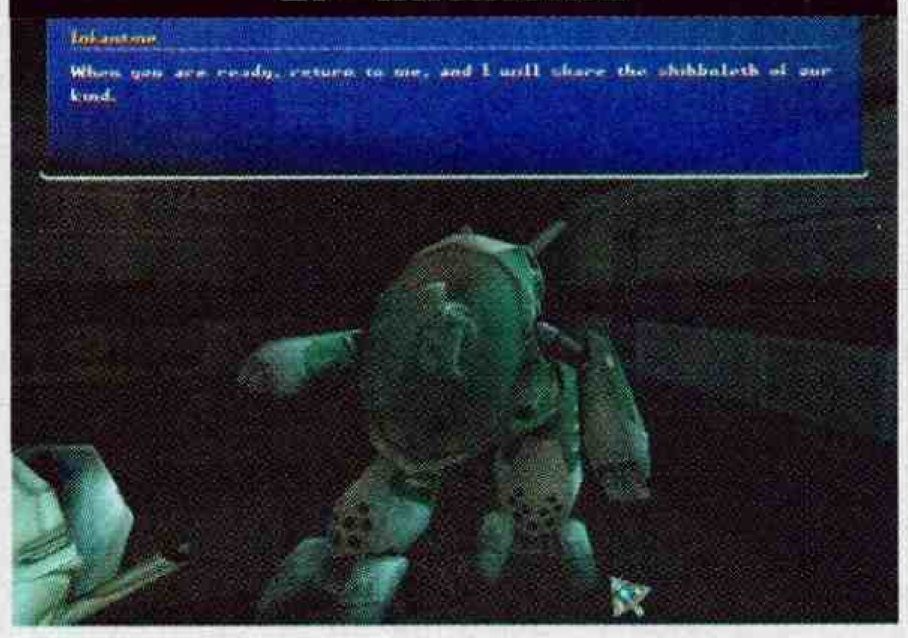
SENDER STATION
IL CERTIFICATO DI AUTENTICITÀ.
Paghiamo il drink meno costoso alla Lounge of Commerce. La barista ci dirà che La contessa, al Royal Penthouse, cerca qualcuno per un lavoro. Il brebulano che le ha venduto un quadro si è dimenticato di allegare il certificato di autenticità dell'opera. Troveremo Hermano in visita all'esposizione all'interno del museo, ma il certificato dovremo chiederlo al suo distratto robot assistente, presso il Gate 2 della Stazione. Ottenuto il documento portiamolo dalla contessa.

TECHNOMAGE
***Technomage*, un gioco di ruolo d'azione fantasioso, ma poco avvincente. Il ritmo troppo riflessivo e il modesto livello di difficoltà lo rendono un titolo adatto per utilizzare al meglio queste gabole.**
Durante il gioco, premiamo INVIO e inseriamo questi codici per attivare i corrispondenti trucchi:

18 - PAL 18

19 - ESEMPIO DI COMP TALK

20 - INGRESSO DELLA STAZIONE


21 - INFANTINE

22 - PARTENZA!

23 - TUBI PERICOLOSI

portare l'abilità "lock pick" di Sly a livello master. Rechiamoci al Building 5, appartamento 7, nei Tenements, e clicchiamo sul life cursor posto sul piano-cucina, così che Fatima ricavi le informazioni utili al detective.
Prima di ritornare da Rukh abbiamo un altro paio di cose da fare. La prima è di recarci al Wackmaster Jack e rispondere "cinque" all'alieno che pone una strana questione su questo numero, in modo da ottenere un prisma per Grumpos; la seconda è fare un salto nel nostro ufficio e risvegliare il nostro amico PAL 18 (18). Se vogliamo fare una prova rechiamoci al Ghalla's, nel Junkyard, e utilizziamo l'abilità (19) sul terminale sotto il tavolo dove vengono riparati i Robot. Quando saremo soddisfatti torniamo agli Anachronox Tours, risaliamo le rampe, parliamo col detective e imbocchiamo la porta sorvegliata da due individui (20). Facciamo parlare PAL 18 con il robot Infantine (21), per fargli ricevere una nuova arma (Cordicorps Shockclaw). Proseguiamo e raggiungiamo la stazione di partenza. La macchinetta per l'emissione dei biglietti è occupata da un ostinato individuo; per allontanarlo usiamo l'abilità Yammer di Grumpos. Liberato il distributore di biglietti, dovrà esser Grumpos ad acquistarli, dato che i conti di Boots sono in rosso e PAL è considerato... bagaglio. Superate le barriere per la stazione, seguiamo i cartelli per "Sender Station", e saliamo sulla navetta quando raggiungerà la banchina (22).

SENDER STATION

Giunti finalmente alla stazione di transito, scopriremo, parlando con lo scienziato al gate 5, che giungere a Sunder non è facile come avevamo pensato. Sono appunto richiesti, oltre agli ovvi due biglietti, due camici da laboratorio e impeccabili referenze che saranno verificate con un interrogatorio orale. Se abbiamo portato a termine l'indagine che ci aveva assegnato su Anachronox, incontreremo il detective Rukh di fronte alle biglietterie: domanderà a Boots di scattare la foto a un corriere, che potremo trovare, morto, in fondo ai Routubes (23). Non ci resta altro da fare che uscire dalla stazione e ingegnarci per ricuperarne un paio. L'area della Sender Station si può dividere in due parti, nella sezione bassa troviamo la stazione vera e propria, il Royal Penthouse (hotel sempre troppo costoso) e il Theoretical Science Museum, mentre sulla rampa poco più in alto sono collocati il Sendormitory, il parco con il clown, il Vend-O-Mart, The Lounge of Commerce e l'ingresso ai Routubes/Pumping Station (la casupola a sinistra della PAX Station).
Dirigiamoci al museo e usiamo l'abilità di Pal sul terminale (24) per scaricare il database contenuto nel computer.
Ciò fatto, occupiamoci dei camici da laboratorio. Entriamo nel Vend-O-Mart, e acquistiamoli usando il tastierino a sinistra, o, permettiamo a Pal di lavorare al datalink per ottenerli gratis. Dunque saliamo con le scale mobili e parliamo più volte al cliente con Grumpos, per farci regalare un prisma. Al pian terreno prendiamo l'ascensore per il Pay 2 Pray (25). Qui Grumpos, mostrando i prismi al commesso e meditando, potrà acquisire due nuovi attacchi.
Veniamo ai biglietti. Il primo lo possiamo ottenere nel Royal Penthouse: il Dr. Brywelle è rattristato per non aver mai incontrato l'anima gemella. Prendiamo la rosa sul tavolino accanto a lui e doniamola alla donna che osserva il clown nel parco. Scortiamola dal professore: dopo l'incontro sarà disposto a donarci il suo biglietto.
Ora andiamo al Sendormitory e usiamo l'ascensore. Sulla rampa più alta,

24 - OTTENIAMO LE REFERENZE

25 - MEDITIAMO AL PAY 2 PRAY

26 - IL SECONDO BIGLIETTO

27 - LO SPACCIATORE

28 - IL BRAIN BOUNCER

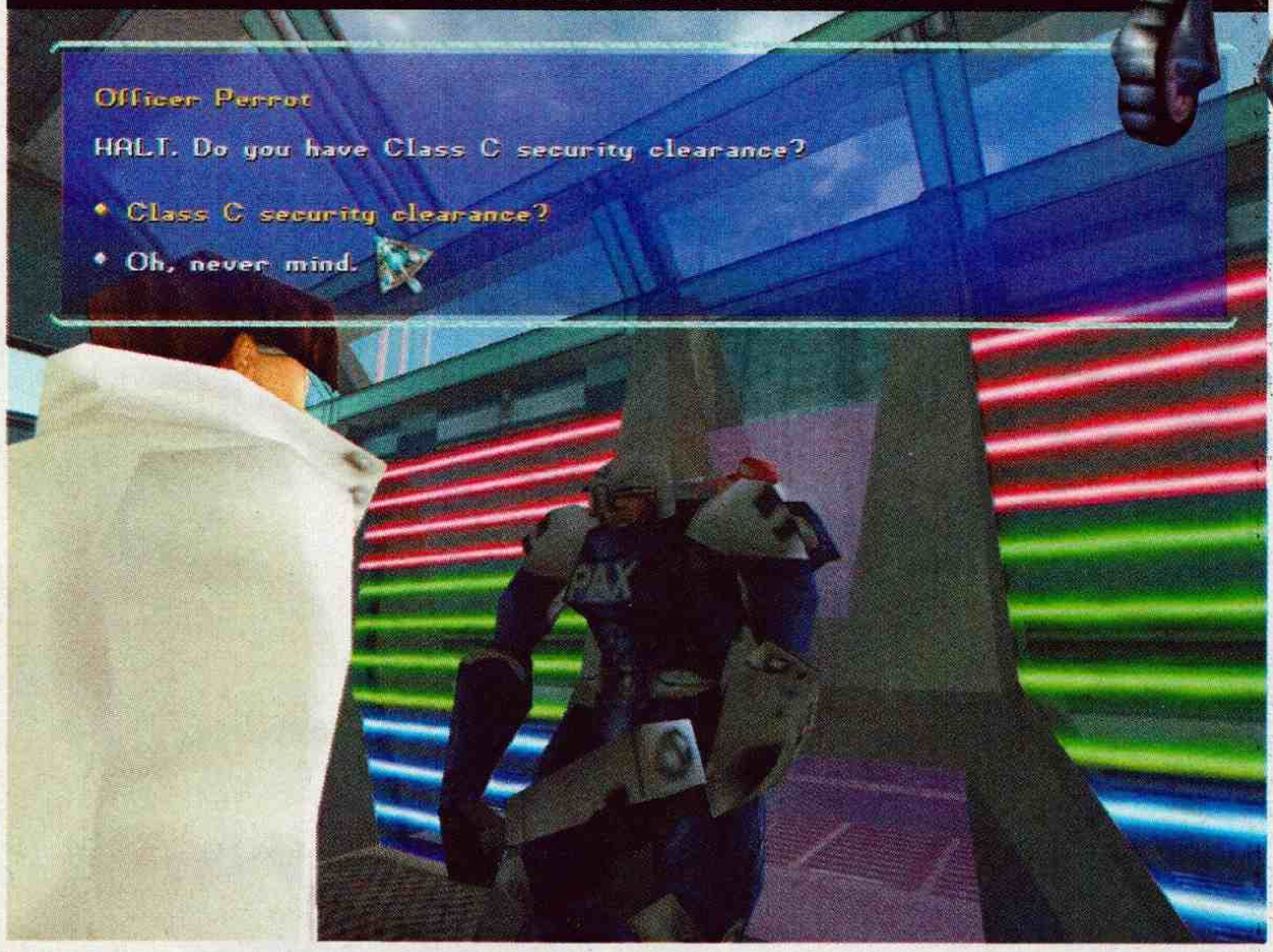
29 - IN VIAGGIO PER SUNDER

incontreremo il Dr. Nynx (**26**) che ci lascerà il suo, pur di far cessare le frastornanti chiacchiere di Grumpos (l'abilità Yammer alle volte è indispensabile). Volendo si può ottenere un ulteriore biglietto. Nell'area fuori della stazione, Carlim Moy, un individuo grasso e verde che indossa la maglietta con la scritta "No Salt!" ci indirizzerà a Goat Knife, un tipo che si tiene nascosto in un angolo buio a sinistra della stazione. Costui a sua volta ci manderà da Naudie, il bambino seduto davanti al clown, che ci dirà di parlare Divadopher, un uomo con la maglia rossa fuori della Lounge of Commerce. Da quest'ultimo verremo inviati da "Slick" Janomin. Slick apparirà dunque nei Routubes e potremo acquistare il biglietto (**27**). Quest'ultima strada è conveniente solo se stiamo indagando per conto di Rukh o della resistenza. Una volta ottenuto ciò che ci serve andiamo al Gate 5 della stazione, usiamo PAL 18 sul datalink e procediamo fino al Brain Bouncer. Non preoccupiamoci delle risposte che daremo perché sia nel caso di Grumpos che di Boots (**28**) saranno comunque corrette. Sulla navetta (**29**) parliamo allo scienziato seduto di fronte al computer per avere una versione migliorata del traduttore, quindi andiamo dai tre nell'angolo e rivolgiamoci alla dottoressa per concludere il breve viaggio.

SUNDER CALLOSUM STARPORT

Nel corridoio circolare andiamo a sinistra fino a trovare l'ingresso della lounge; entreremo nel locale più tardi, per ora limitiamoci ad attraversare la sala con la fontana energetica al centro, e seguire l'indicazione "exit" sul lato opposto. Ci ritroveremo in un androne dove una PAX guard, con una gran voglia di parlare con qualcuno, sorveglia un cancello attraversato da raggi laser di tre diversi colori (**30**). Non siamo scortesi e proseguiamo la conversazione fino a quando non scopriremo il sistema per disattivare i laser e accedere al passaggio per il Rainbow Sanctuary. Usciamo dalla stanza e dirigiamoci al bar (lounge): all'interno (**31**) la guardia è troppo impegnata a discutere con il Dr. Simmons per darci retta, perciò scassiniamo la sua valigetta e scopriamo da soli che la frequenza per disattivare il laser blu è 493 Hz. Prima di lasciare il caffè facciamoci dare un mazzo di carte dal robot al centro della stanza. Nel corridoio, superati i Gates 1-2, noteremo alla nostra sinistra un datalink, posto sotto una console, la quale altro non è che il primo

30 - ACCESSO NON CONSENTITO



31 - LOUNGE

TRUCCHI

victory is mine - per vincere immediatamente
now you die - per perdere la partita!
fill this bag - aggiunge 10.000 unità d'oro
revelation - mostra tutta la mappa
build anything - abilita tutti gli edifici
give me power - abilita tutte le magie
cheezy towers - massimo potere alle magie
restoration - energia al massimo livello
frame it - mostra il numero di "frame" disegnati al secondo
i'm a loser baby - per perdere la partita!
grow up - il giocatore selezionato avanza di cinque livelli.

STAR TREK: AWAY TEAM

***Star Trek: Away Team* è un buon gioco di strategia in tempo reale, interessante per gli amanti del genere e per gli appassionati delle avventure di "Star Trek". Inseriamo questi codici durante una missione per attivare i corrispondenti trucchi:**
cheater - attiva i trucchi
medic - ricarica istantaneamente l'energia della nostra squadra
iwin - per vincere subito la missione

TOMB RAIDER CHRONICLES

L'annunciato ritorno di Lara Croft non ha offerto particolari innovazioni, tranne per l'editor dei livelli, nonostante ciò, rimane un titolo giocabile e divertente.

TRUCCHI

Per saltare il livello:
Giriamoci verso nord (utilizzando la bussola), andiamo nel menu inventario e poi in quello di caricamento del gioco. Qui, premiamo e teniamo premuti i tasti: L + I + F + T

Per avere tutte le armi:
Giriamoci verso nord, andiamo nel menu inventario e selezioniamo un kit di medicazione grande. Premiamo e teniamo premuti i tasti: C + T + R + L

Per avere tutti gli oggetti:
Giriamoci verso nord, andiamo nel menu inventario e selezioniamo un kit di medicazione piccolo. Premiamo e teniamo premuti i tasti: A + L + T + G + R

Invincibilità:
Giriamoci verso nord (utilizzando la bussola), andiamo nel menu inventario e selezioniamo un razzo da segnalazione ("flare"). Premiamo e teniamo premuti i tasti: F + I + R + E

32 - SECURITY LASER CONTROL

33 - LA PAXGUARD È NERVOSA...

34 - L'ULTIMA GUARDIA

Security Laser Control (**32**). Altri due sono più avanti, distanziati, sullo stesso lato di questo corridoio. Usiamo la console, inseriamo la frequenza "493" seguita dal pulsante invio sul tastierino, quindi clicchiamo sulla fessura fra i due contenitori sulla sinistra, per inserire una carta da gioco che bloccherà il flusso. Sempre in questo corridoio, passati i Gates 5-6 incroceremo la seconda PAX guard, a conoscenza della frequenza del laser verde (691 Hz), che sarà felice di rivelarci a patto che PAL 18 riesca con la sua abilità a fargli avere un giornale dalla macchinetta bloccata (**33**). Proseguiamo, e, seguendo le indicazioni, arriveremo al largo passaggio per i Gates 9-12. In fondo all'atrio (**34**), usiamo l'abilità Yammer di Grumpos sulla PAX guard e otterremo il codice per il laser rosso, 507 Hz. Disattivati i laser, torniamo nella stanza del cancello e saliamo sul tapis roulant. Ma per i dettagli sul nostro incontro con la dottoressa Rho dovremo aspettare la seconda parte di questa guida!

IL PROSSIMO MESE

Sul prossimo numero troveremo la seconda parte della soluzione di *Anachronox*!

IN EDICOLA DAL 12 OTTOBRE!

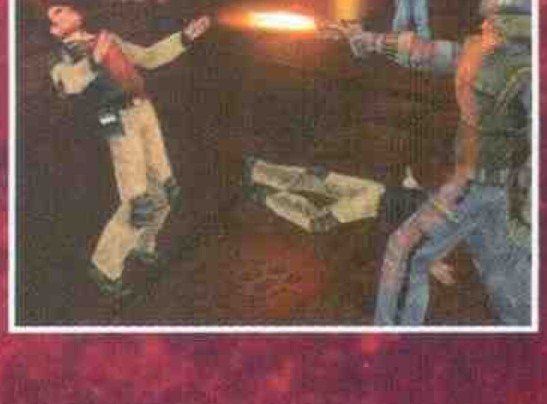
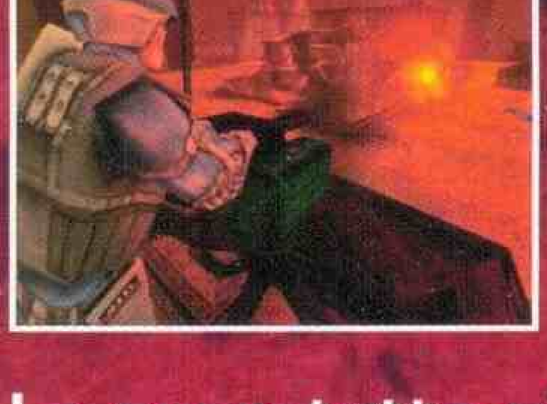
ABBIAMO COLONIZZATO LO SPAZIO CON UPRISING 2? ALLORA NON POSSIAMO PERDERE IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, CON UN ALTRO ECCEZIONALE

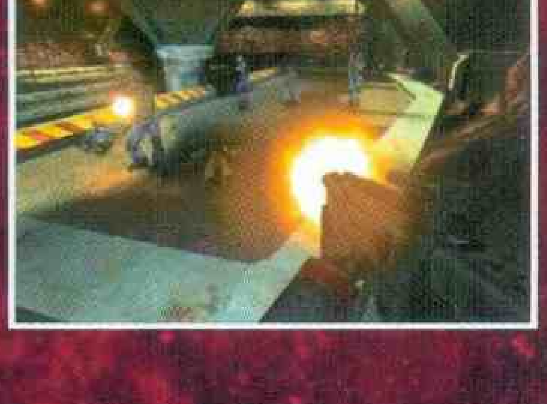
GIOCO COMPLETO IN OMAGGIO!

C'erano una volta
le favole...
Disney Classici
4 Giochi Folli
Classici Disney
Disney Classici
Magico Artista 2
Classici Disney
Disney Classici
Action Game
Il Re Leone II
Il regno di Simba
Classici Disney
Disney Classici
Action Game
Hercules
Classici Disney
Disney Classici
Libro Animato Interattivo
La carica dei 101
Classici Disney
© Disney
...riscopritene la magia
nei videogame dei Classici Disney
Disney Interactive
PC CD
PC MAC
www.halifax.it
HX Halifax
db digital bros division

TOC, TOC...

RED FACTION™



Lo sparatutto più originale ed innovativo mai realizzato.
Red Faction vi terrà incollati allo schermo per mesi e mesi!! JOIN THE REVOLUTION!

20 livelli dinamici in 3 dimensioni; atmosfera di gioco realistica ed intrigante grazie all'esclusivo Motore grafico Geo-Mod, che permette di modificare in tempo reale l'ambiente circostante; il più avanzato Editor di livelli mai realizzato; 15 armi diverse e Veicoli di terra, aria ed acqua da comandare; Supporto Multiplayer per LAN ed Internet e molto altro...

volition

THQ™

WINDOWS®95/98 PC CD ROM WINDOWS®ME

PlayStation®2

www.halifax.it HX Halifax digital bros division

Red Faction - Game and Software © 2001 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. Red Faction, Volition, Geo-Mod Technology, THQ and their respective logos are trademarks and or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. "PlayStation®2" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.